

⚠ Hratelná dema! Ⓞ Upřímné recenze! ✕ Exkluzivní zprávy! ⓧ Profi tipy!

Oficiální Český

ČÍSLO 46

PlayStation[®]

Magazín

VELKÝ PLAKÁT • VELKÝ PLAKÁT • VELKÝ PLAKÁT
**SYPHON
FILTER 3**
VELKÝ PLAKÁT • VELKÝ PLAKÁT • VELKÝ PLAKÁT

**HARRY
POTTER**

Magik nebo tragik?
Čtěte jedinou
nekompromisní
RECENZI!

25
STRAN
RECENZÍ

**TONY
HAWK'S 3**

Hidden & Dangerous
Popstar Maker
Scooby Doo
NBA 2002

**DAVID
BECKHAM**
SOCCER

Staňte se nejlepším fotbalistou planety! Na PS1!



PLUS! NÁVODY SPIDER-MAN 2 & FIFA 2002

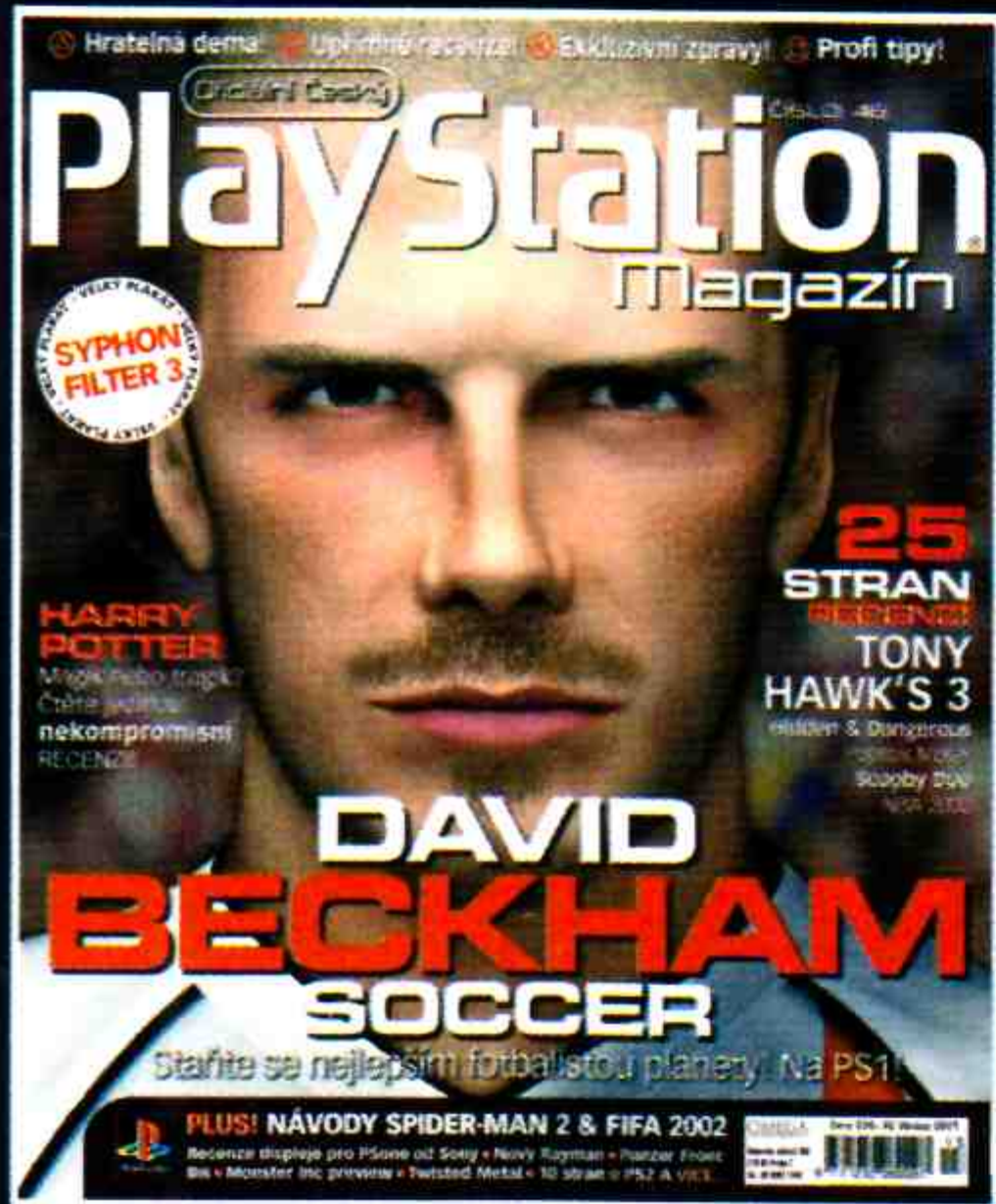
Recenze displeje pro PSone od Sony • Nový Rayman • Panzer Front
Bis • Monster Inc preview • Twisted Metal • 10 stran o PS2 A **VÍCE...**

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Cena 230,- Kč Vánoce 2001

Buhenská nábřeží 306
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643





Nejlepší PlayStation Magazín na světě

Oficiální Český

PlayStation Magazín

ČÍSLO 46
Vánoce



Je PSone věčná?
„Každý měsíc bude vycházet minimálně jedna prvotřídní hra.“

Žijte ji!
Dýchejte ji!

PSone™
Hrajte!



Zatímco naši fotbalisté zklamali, v Anglii se

slavilo. David Beckham v nastaveném čase zápasu proti Řecku fantasticky proměnil trestřák, zařídil Anglii přímý postup na MS a stal se národním hrdinou. V Rage určitě jásali - Beckham byl celebritou už dávno předtím, ale právě tohle měl být hlavní tahák jejich nové hry pro PSone. Jenže DBS se v prvním týdnu umístila na 40. místě žebříčku PS1 her a prodalo se jí doslova pár stovek kusů.

Co to znamená? Že sebelepší licence už není zárukou úspěchu? Že hráči začínají chápat souvislosti a dávají přednost originalitě a hratelnosti? Nebo snad že nemá význam konkurovat sérii FIFA? Těžko říci, faktem však je, že *David Beckham Soccer* není žádný zázrak, což se jako vždy dozvíte z upřímné recenze v PSM. A snad vám nemusíme připomínat, jaký fotbal si máte koupit...

Tento měsíc si ještě jednou vychutnejte vánoční nadílku recenzí, však je z čeho vybírat. V následujících měsících bude pochopitelně sekce Playtest podstatně chudší, ovšem podle všeho bude i nadále každý měsíc vycházet minimálně jedna prvotřídní hra. Příště je to *Monsters Inc.*, dále *Black & White*, *Panzer Front Bis*, *ISS Pro Evolution 3*, *Rayman M* a několik dalších projektů, o kterých musíme zatím mlčet.

Že by tedy byla PSone věčná?

Jan Modrák
Šéfredaktor

Tento měsíc najdete v magazínu...

Představujeme nové hry

Monsters Inc. Hra podle nového filmu od tvůrců <i>Toy Story</i> ..	012
Rayman Race Návrat jednoho z maskotů PSone ..	007
Panzer Front Bis ..	004
Formula One Racing Championship 2 ..	007
USA Racer ..	009
Delta Force: Urban Warfare ..	008
Largo Winch ..	008
Sven Goran Eriksson x2 ..	009

Upřímné recenze

David Beckham Soccer Beckhamův vstup na trávník PS1 ..	018
Harry Potter Začaruje vás malý kouzelník ..	024
Tony Hawk's Pro Skater 3 ..	034
Gunfighter ..	022
Hidden & Dangerous ..	026
Kirikou ..	031
NBA Live 2002 ..	032
Sky Sports Football Quiz ..	038
Championship Manager Quiz ..	039
Popstar Maker ..	040
Party Time With Winnie The Pooh ..	042
Gundam Battle Assault ..	044
Scrabble ..	044
Scooby Doo And The Cyber Chase ..	045
Necronomicon ..	046
Powerpuff Girls ..	047
Mary-Kate And Ashley: Crush Course ..	047

Životně důležité tipy

Spider-Man 2 ..	062
FIFA Football 2002 ..	056
Tipy na špičkové hry ..	054



David Beckham Soccer.
Nejnovější fotbal pod playstationovým sluncem.

Pravidelné rubriky

Loading Další nové hry pro naši milovanou PS1.	007
Výhodná koupě <i>Colin 2.0</i> , <i>Music 2000</i> a řada levných pecek! ..	048
Spravedlnost s kyselinou Zatím nejdrsnější likvidace. Nenechte si ujít! ..	050
Nové periferie Recenze oficiálního displeje od Sony.	052
Předplatné PSM až do domu. Jedinečná nabídka ..	069
Pekelný disk Jeden z našich vůbec nejlepších disků ..	071
Champions League Dokážete vyhrát a dokázat svou nepřemožitelnost? ..	080
Soutěž A opět soutěž o hodnotné ceny. A že jich je! ..	082
PlayStation 2 9 nadupaných stránek ze světa PS2 ..	084
Listáma Láska, nenávisť a ještě mnohem více. Nad dopisy čtenářů ..	094
Příští měsíc Co vás v PSM čeká za měsíc? ..	098

OBSAH CD OTOČTE NA STRANU 71

Ted! ➔

OTOČTE LIST A ZAČNĚTE ČÍST... ➔

POHLED DO BUDOUCNOSTI

KRADMÝ POHLED NA HRY ZÍTRKA



V Japonsku způsobil tento druhý *Panzer Front* (bitevní tankový simulátor z doby druhé světové války) pěkný poprask. Hlavní příběhový režim, v němž je hráč postaven do role nacistického velitele tanku, byl označen za kontroverzní pro evropské publikum a že hry odstraněn. To jsou ty špatné zprávy.

Už lepší je to, že se evropská verze pyšní devíti zcela novými misemi (celkový počet soubojů tak vzrostl na 35) a každého jistě potěší i cena, jež je podstatně nižší než u podobných titulů. No a co dalšího dostanete za své prachy? Tak především spolu budou členové posádky tanku mluvit - to aby se alespoň trochu vyjasnila potmělá atmosféra - takže uslyšíte, jak nepřítel prosí o milost, anebo po dobrém zásahu dostanete gratulace od svých spolubojovníků.

Nás ale úplně dostal úžasný konstrukční režim, v němž si můžete různě pohrávat až s 50 mapami a vytvářet vlastní úžasné levely. Do hry lze zapojovat pěchotní vozidla, bitevní letouny, protitankové dělostřelectvo a také na 100 variací autentických tanků z doby druhé světové války. Dokonce lze měnit i počasí a editovat značky na tancích.

Už v příštím čísle vám přineseme další konkrétní informace - to abyste viděli, kolik úžasných akčních scén na vás ve hře čeká. My tvrdíme, že hodně. ●

„Celkem na vás
čeká 35 soubojů.
Mnohé jistě
navnadí i cena.“

Panzer Front Bis

- ▲ DEVĚT ZBRUSU NOVÝCH MISÍ PLNÝCH OCELI
- ◎ VÍCE NEŽ 45 TANKŮ NA ŘÍZENÍ I ROZBITÍ
- ✕ VELKÝ EDITOR MISÍ
- Ⓢ NYNÍ JE MŮŽETE SLYŠET JEČET!



Tanky pro pamět:
Dobře, možná jsou
o fous pomalejší než
smrtelně nemocný
hlemýžď, ale kopnout
dokážou.





TANKY PRO PAMĚT
Dobře, možná jsou o fous pomalejší než smrtelně nemocný hlemýžď, ale kopnout dokážou.

Smyk v tanku
Ano, lze se i sklouznout, ale projíždět zatáčky na zataženou ruční brzdu je přísně zakázáno.



Nepozorovaný útok:
Můžete pálit docela z velké dálky.



Boj začíná: Snažte se nedostat do podobné patálie...

RAYMAN A F1 SE VRACEJÍ

⊙ KDY: BŘEZEN ⊙ KDO: UBI SOFT ⊗ KDE: WWW.UBISOFT.CO.UK

ZÁVODY! Bylo oznámeno vydání *Rayman Race* a *F1 Racing Championship*.



Po předčasné emigraci na PS2 se *Rayman* v březnu vrátí do svého duchovního domova na PS1. Třetí díl skvěle se prodávající série dostal název

Rayman Race. Těšit se mohou ale i příznivci seriózního závodění, protože Ubi Soft konečně oznámili, že se do své útulné stáje vrátí i *F1 Racing Championship*.

Rayman Race se původně zrodila jako „biatlonová“ hra, kde se střídalo střelení a závodění, ale Ubi Soft se nakonec rozhodli zaměřit pouze na závodní část a hodlají ještě vylepšit 12 závodních tratí ve třech různých typech krajiny. Slibují, že maximálně využijí všech možností PS1, aby vytvořili dokonalé závodní prostředí, což je od nich určitě hezké.

Ve hře se objeví celá řada postav z prvních dvou her - jak Globbox, tak Tilly a Pirate byli viděni, jak se rozcvičují u startovní čáry. Budete

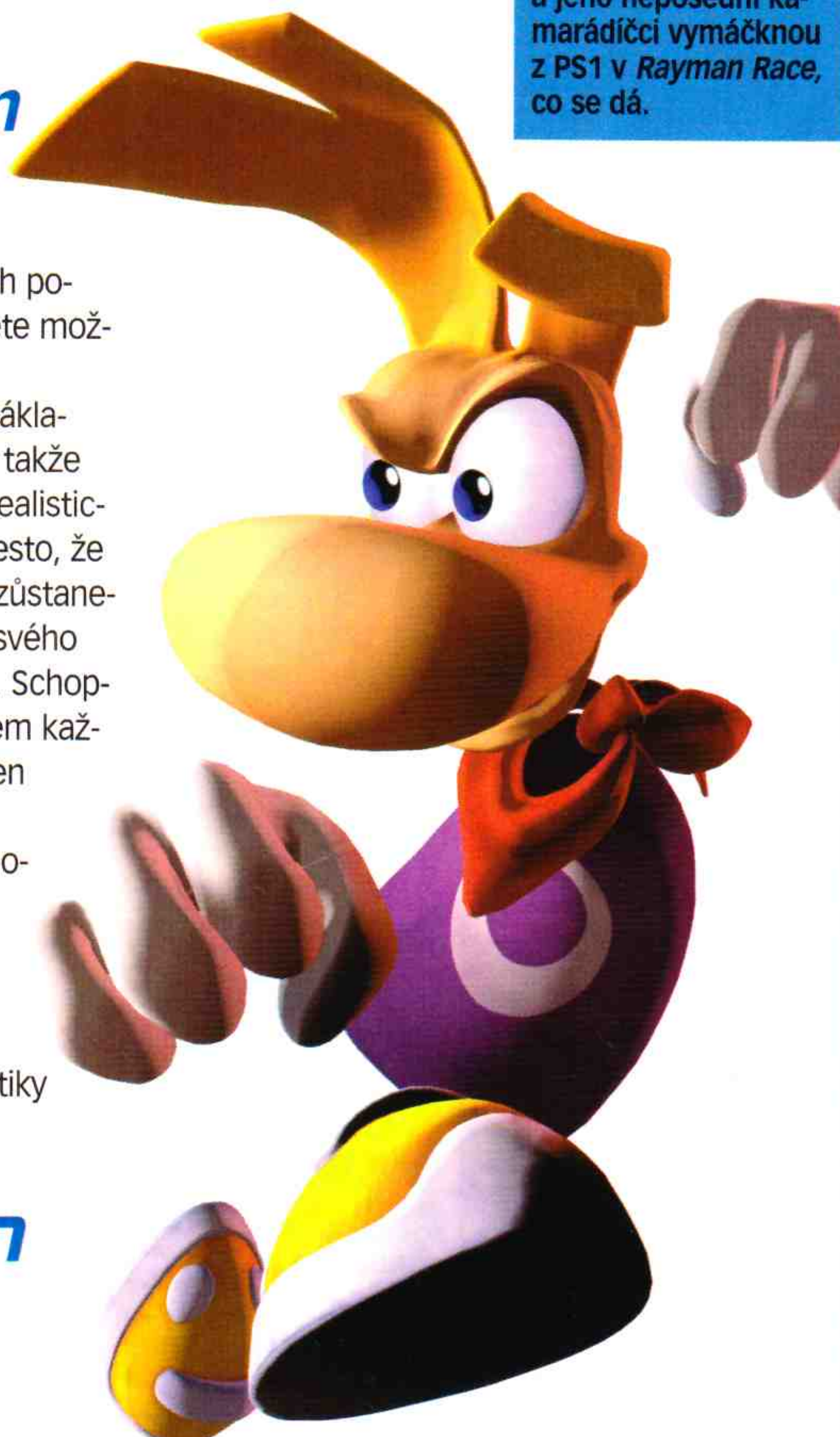
moci hrát jako některá ze čtyř hlavních postav a během boje o vítězství dostanete možnost odemknout ještě další tři.

Vývojářský tým se vrátil k samým základům a přepracoval všechny animace, takže *Rayman* a spol. vypadají při běhu tak realisticky, jak jen možnosti dovolují, a to i přesto, že nemají ruce a nohy! A když náhodou zůstanete pozadu, vždycky můžete zamířit a svého soupeře střelit, což ho trochu pozdrží. Schopnost pořádně protivníky sejmut během každého závodu se exkluzivně objevuje jen v PS1 verzi.

O *F1* titulu Ubi Soft se prozatím mnoho detailů neví, protože si je pečlivě střeží před konkurencí. Můžeme prozradit jen tolik, že bude vznikat v dílnách Video Systems a samozřejmě v něm nebudou chybět aktuální statistiky a zbrusu nové vlastnosti a režimy. ⊗

„Ubi Soft slibují, že *Rayman Race* maximálně využije možnosti PS1.“

Beznohý, ale v pohodě: Čiperný *Rayman* a jeho neposední kamarádíci vymáčknou z PS1 v *Rayman Race*, co se dá.



Na trati: Úrovně vypadají naprosto skvěle.



Schizofrenie: Režim s rozdělenou obrazovkou funguje pohodově.



A rychle z čáry: Blíží se k nám další F1 titul.

TENTO MĚSÍC...

STRANA 9



SVEN JE NÁŠ ČLOVĚK

Švédský fotbalový rozumbrada nabídne ne jednu, ale hned dvě playstationové hry, s laskavou pomocí Anco a 3DO. →

STRANA 8



LARGO WINCH

Na scéně se brzy objeví další skvělá akční hra od Ubi Softu. →

STRANA 8



DELTA FORCE

Střílečka v první osobě mající prvotřídní PC rodokmen se podrobuje základnímu výcviku, aby se nám mohla v létě představit. →

STRANA 10



TOKIO GAME SHOW

Novinky z výstavy. →



KEY LARGE

KDY: LÉTO KDO: UBI SOFT KDE: WWW.UBISOFT.CO.UK

NOVÁ HRA! Tvůrci přivádí na PS1 scénu hrdinu z jugoslávského komiksu.



Largo Winch - bláznivé jméno stejně bláznivého týpka. Je to přitažlivý, mladý byznysmen s milionářským kontem, který neví, co by roupama dělal, a žádné dobrodružství mu není dost nebezpečné. Prostě postava jak dělaná pro akční adventuru.

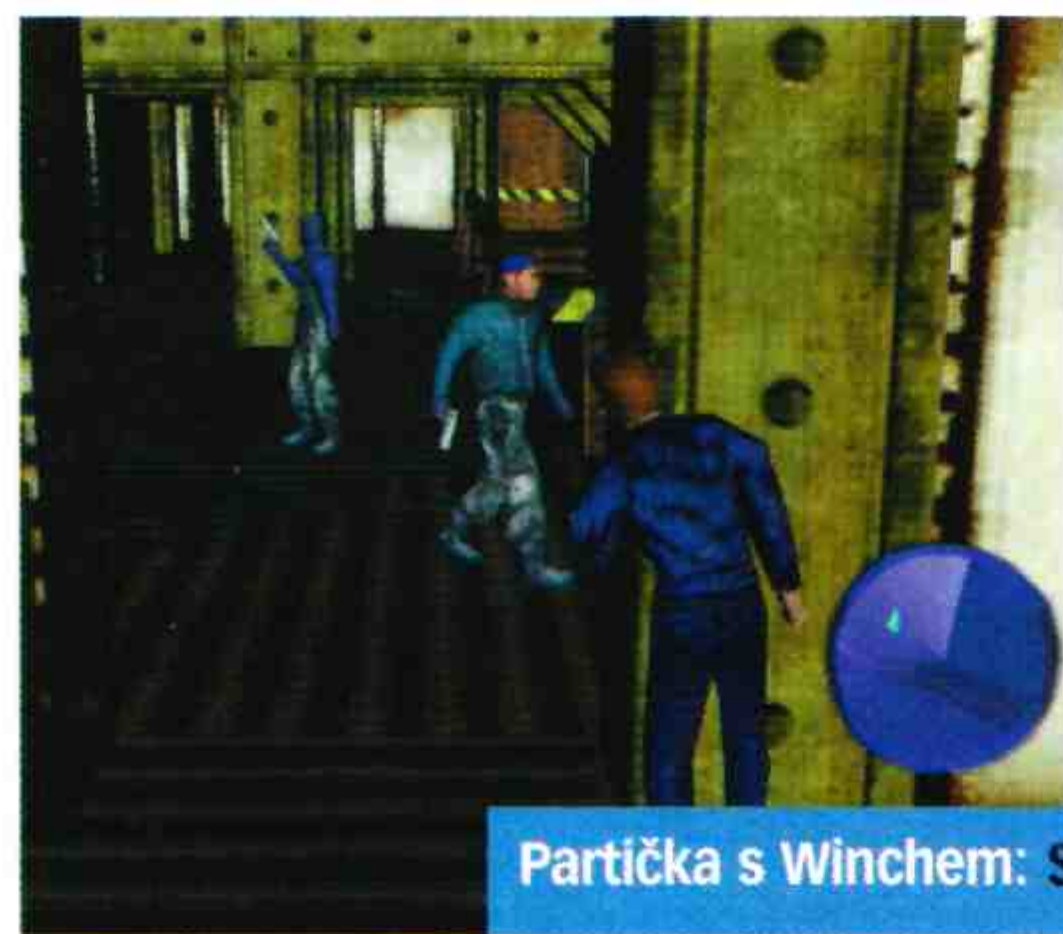
A tohoto komiksového hrdinu přivedou do playstationového světa pánové z Ubi Soft, kteří zaměstnali stejný tým jako kdysi u titulu *Rayman*, aby jim na míru vytvořil dobro-

družnou hru plnou plížení.

Largo během své výpravy navštíví 60 různých oblastí, všechny s plně interaktivním 3D prostředím a postavami. Ubi Soft navíc slibují spousty geniálních miniher, v nichž nebudou chybět souboje jeden na jednoho, hackování a také poker.

Komiksu Largo už se prodalo víc než dva miliony výtisků (velká většina v Evropě) a v březnu by se měl objevit i 26dílný televizní seriál.

Víc informací o *Largo Winch* pro vás připravíme na příští měsíc. ☺



Partička s Winchem: Seznamovací párty s Largem.



INFO

KANONÁDA

ZAČÍNÁ SE MLUVIT O ISS 3

Do kanceláří PSM dořazily zvěsti, že Konami začali pracovat na *ISS Pro Evolution 3*. Příští měsíc vám doufejme přineseme exkluzivní zprávy. Prozatím vězte, že *ISS Pro Evolution 2* (PSM36 10/10) byla na právě probíhající BAFTA Interactive Awards zvolena za sportovní hru roku - když po drsném souboji porazila další favoritku PSM, *Tony Hawk's 2*.



PLANETA ŇOUMŮ

Ubi Soft se v záchvatu šílenství rozhodli nevypustit PS1 verzi *Planet of the Apes*. A to přesto, že se o 70úrovňové adventuře mluvilo už někdy v roce 1999. Co nám to probouhá udělali?



Co se grafiky týče: Zatím rozhodně nevypadá špatně.



AT VAS PROVAZI (DELTA) FORCE

KDY: KVĚTEN KDO: NOVALOGIC KDE: WWW.NOVALOGIC.COM

HRA Z PC! HRA Z PC! Likvidace teroristů v *Delta Force: Urban Warfare*.



V květnu se konečně dočkáme dlouho očekávané playstationové verze úspěšné série PC stříleček v první osobě *Delta Force*.

Američtí vydavatelé NovaLogic a britští vývojáři Rebellion prozatím drží všechny podrobnosti pěkně v tajnosti, ale našim špiónům se podařilo vniknout mezi nepřátelské řady, a tak vám můžeme oznámit, že bude *Delta Force: Urban Warfare* akční střílečka v první osobě. Hráč bude řídit přepadové oddíly Delta Force - což je americká

verze jednotek SAS, které právě bojují proti teroristům na Středním východě.

Dají se čekat hromady vysoce účinných hitech zbraní a mise, jejichž smyslem je likvidace teroristů. Tři PC tituly, které pod touto licencí vznikly, byly hyperrealistické hry složené z misí, s kvalitní grafikou, skvěle ztvárněným nočním viděním a víc než dobrým režimem pro více hráčů.

Do *Delta Force: Urban Assault* vkládáme velké naděje a samozřejmě vás budeme informovat o všech novinkách, které se nám podaří zjistit. ☺

PlayStation TOP 10 NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER

Žebříček deseti nejprodávanějších her sestaven ve spolupráci s firmou Presto CS.

Svět her
Presto CS
COMPUTER

Největší výběr her za dobré ceny!

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER
Hry na PC CD-ROM a Playstation:
■ Zlatická 4, Praha 1 - tel. 02 / 2231 3557
■ pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (přístup též z Václav. nám., pasáží Jalta) - tel. 02 / 2423 2595
Hry pouze na Playstation:
■ Truhlářská 18, Praha 1
■ Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)
Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

slevový kupón
v hodnotě 100 Kč
na odběr zboží
v prodejnách Presto CS

100
STO
KORUN ČESKÝCH

Presto CS
COMPUTER



1

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

ELECTRONIC ARTS

NOVINKA V ŽEBŘÍČKU

PSM46 8/10

PSM VERDIKT
KUPTE



2

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

ACTIVISION

MINULÝ MĚSÍC: 1

PSM40 9/10

PSM VERDIKT
KUPTE



3

PANZER FRONT

JVC

MINULÝ MĚSÍC: 2

PSM38 9/10

PSM VERDIKT
KUPTE



4

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

ACTIVISION

MINULÝ MĚSÍC: 3

PSM43 9/10

PSM VERDIKT
KUPTE



5

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

INFOGRAMES

MINULÝ MĚSÍC: 4

PSM39 9/10

PSM VERDIKT
KUPTE



6

THE ITALIAN JOB

SCI

MINULÝ MĚSÍC: 5

PSM42 8/10

PSM VERDIKT
KUPTE



7

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

ACTIVISION

MINULÝ MĚSÍC: 6

PSM43 8/10

PSM VERDIKT
KUPTE



8

SYPHON FILTER 2

TAKE 2

MINULÝ MĚSÍC: 7

PSM25 9/10

PSM VERDIKT
KUPTE



9

GRAN TURISMO 2

SCEE

MINULÝ MĚSÍC: 8

PSM23 10/10

PSM VERDIKT
KUPTE



10

SHEEP, DOG 'N' WOLF

INFOGRAMES

MINULÝ MĚSÍC: 9

PSM38 9/10

PSM VERDIKT
KUPTE



Fotbal jedna báseň: Dá se předpokládat, že budou obě hry vypadat jako *Alex Ferguson's PM 2001* (vpravo) a *Kick Off* (nahore) od Anco.



ŠVÉDSKÉ VÍTĚZSTVÍ

KDY: DUBEN KDO: 3DO KDE: WWW.ANCO.CO.UK

SVENŮV DOUBLE! Anglický kouč nepřináší jen jeden, ale hned dva tituly!



Jednou si dole, jednou nahore - Jozef Chovanec si užívá pekla, angličtí fandové oslavují svého kouče, Svena-Goraana Erikssona. Tento švédský trenér propůjčí své jméno dvěma chystaným PS1 titulům. *Sven's World Cup Manager* a *Sven's World Cup Challenge* by měly vyjít v dubnu, kdy dosáhle publicita mistrovství světa maximálního stupně.

World Cup Manager je mezinárodní manažerský simulátor, který zřejmě bude lehce inspirován hrou *Alex Ferguson's Player Manager 2001*. Budete si moci vybrat jakýkoliv národní tým a provádět ho přáteláky a kvalifikačními zápasy až do finále mistrovství světa - a to až k zisku vítězného poháru!

Sven's World Cup Challenge je poněkud méně ambiciózní fotbalová hra ve stylu ISS, jak alespoň uvádějí zdroje Anco. Zní to jako reklamní vábníčka, Anco je však dodnes proslulé svým prastarým hitem *Kick Off 2*, který dodnes žije ve vzpomínkách hráčů jako geniální klasika. Obě hry od Anco lze hrát naprosto nezávisle, přestože se plánuje i jisté propojení - tým, který si vytvoříte ve *World Cup Manager*, si můžete nahrát na paměťovou kartu a přetáhnout do *World Cup Challenge*.

Tohle jsou další z titulů určených výhradně pro anglický trh, přesto je budeme sledovat a příště se dočkáte podrobnějších informací. ☺

Muž před vlajkou: Doufejme, že mu obě hry budou dělat jen čest.



INFO KANONÁDA

WESTLIFE! Irští Westlife chystají na leden 2002 svůj PS1 debut nazvaný *Westlife: Fanmania*. Jde o kvízovou hru, která se motá kolem kapely a řady jejich hitových nahrávek. Tenhle překvapivý titul vydávají TDK Interactive a my vám v příštím čísle přineseme větší recenzi.



CUBIX Vydavatelé 3DO získali práva na *Cubix*, populární dětský televizní seriál, jenž se odehrává ve starém městečku BubbleTown, kde jsou roboti součástí každodenního života. *Cubix Race 'N Robots* začíná vypadat jako svižná závodní hra s různými power-upy, ale prozatím jsou k dispozici jen Construction Yard a BubbleTown.

GUNDAM Nový příběh z velice populární japonské série Manga *Gundam* se dočká vydání i u nás. V *Gundam Wing* se pět mladých robotů snaží zachránit planetu. Na straně 44 najdete na nejnovější PS1 hru *Gundam* celou recenzi.



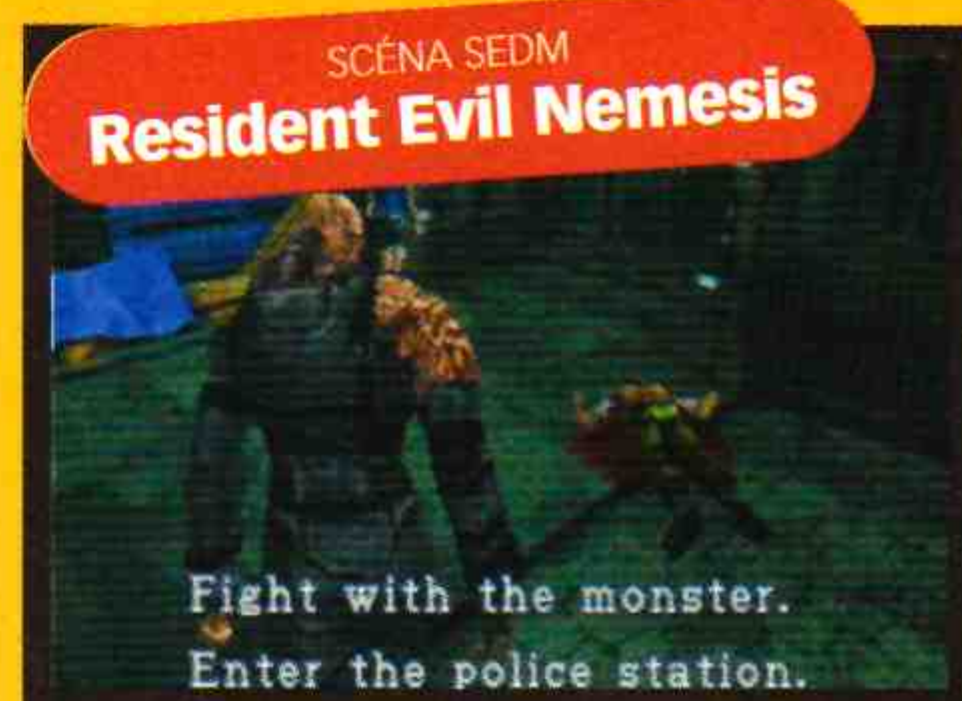
LOADING
PlayStation novinky



CO BYSTE UDĚLALI vy?

Prostříleli jste si cestu hejnem brebentících zombiků a konečně se dostali na policejní stanici Raccoon City. Je to poněkud šílený svět, ale bude ještě mnohem hůř! Do rvačky se vloží Nemesis, a když svým démonickým chapadlem prorazí vašemu kámošovi obličej, zaměří pozornost na vás. Napětí stoupá, co tedy uděláte?

SCÉNA SEDM
Resident Evil Nemesis



- A** Vytáhnete bouchačku a trochu mu polechtáte jeho šupinatou prdel do běla rozžhaveným olovem..... OTOČTE NA STRANU 63
- B** Zmizíte za rohem a sprintem se vrhnete do bludiště podobných útrob policejní staniceOTOČTE NA STRANU 83

ZASE KOCHI!

ZPRÁVY Z KOCHU!

KDY: ÚNOR KDO: KOCH KDE: WWW.KOCHMEDIA.CO.UK

ALE NE! Série Racer na PlayStation pokračuje.



Takřka nepřekonatelně špatná hra *London Racer* prodala na PlayStation a PC více než 100 000 kopií a byla rychle vystřídána jen o malinko lepší *Europe Racer* (PSM44 3/10). A špatná zpráva? Chystá se na nás třetí díl série nazvaný *USA Racer*, a pokud bude pokrok vývojářů pokračovat nasazeným tempem, můžeme počítat s hrou, která zapadne kdesi v průměru.

Nový titul se bude točit kolem fiktivních jezdců a vozů ze Států a bude se odehrávat na 11 různých místech USA -

včetně Las Vegas, New Yorku a Grand Canyonu.

Nebude chybět režim pro dva hráče, kde můžete jezdit časovky, jeden proti druhému nebo si hrát na policajty a zloděje. Koch varují a já cituji: „Připravte se na drsnou jízdu!“ Jo, správně. ☺



Londýn hoří: Tak jak to asi dopadne tentokrát?



TOKIO GAME SHOW: NA STOPĚ NOVINKÁM

OHLEDNUTÍ Přinášíme vše dobré, špatné i vyložené
odporné z japonské herní výstavy.



Pěkné počasí, dlouhé fronty a tituly, nad nimiž jen valíte oči - podzimní Tokio Game Show 2001 v Makuhari Messe dokázala zaujmout a v sestavě nominovaných her se našel nejméně jeden skvost.



Předvedte a vysvětlejte: Vývojáři se vydali mezi lid, aby propagovali PS1 hry.

Show navazovala na poněkud nepodařenou a sněhovými vločkami bičovanou jarní výstavu (PSM39). Během jediného víkendu byla uspokojena zvědavost 129 616 návštěvníků, kteří si mohli mezi množstvím velkých her osahat i spoustu kvalitních titulů pro PS1.

Na Consumer Conference Sega jsme se dozvěděli o spoustě nové herní zábavy, která, alespoň v Japonsku, čeká PS1, a to v podobě netradičně řešené *Shakkato Tambourine*. Pravděpodobně jedna z nejlepších hudebních her, která díky skvělým postavám a uchu lahodícím melodickým překoná zřejmě i vlastní titul Sega *Samba De Amigo*. Hráč musí podle rytmu a příkazů, které se objevují na obrazovce, potřásat tamburínou (čím taky jiným). Značná část PS1 titulů,

které se na výstavě objevily, byla určena pro dětské hráče - a většina vývojářů v nich vsadila na klasické nebo moderní kreslené postavy z dětských seriálů. Objevily se tu i tituly za výhodné ceny, které se prodávaly za 1500 jenů (asi 500 korun). Většina z nich už je ale v prodeji, a tak bylo na Konami a Namco, aby se pochlubily svým prvotřídním zbožím.

Na stánku společnosti Sony se všechno točilo hlavně kolem perfektního nového PS1 minidisplaye, který firma právě uvedla na japonský trh. Ostatní společnosti si sice s vydáním minidisplayů pospíšily, ale jejich hardware v porovnání se skvělým designem Sony zapadl do stínu - viz náš oficiální verdikt na straně 52.

● Amos Wong

MUSÍME MÍT TYHLE HRY!

Zlaté hřeby TGS - hry, které bychom rádi viděli i v Evropě.

Martial Beat

Konami

Vydání v Japonsku:

Únor 2002



Díky téhle šílené kombinaci *Dance Dance Revolution*, kung-fu a tělocviku můžete v klidu zapomenout na Pata Morita z *Karate Kid* a na všechny ty nesmysly s nanášením vosku na auto apod. Připevněte si na zápěstí a kotníky senzory a postupujte podle pokynů trenérů a trenerek, kteří na vás do rytmu svižných melodii ječí věci jako „nahoru!“ nebo „kop v otočce!“ Učitelé vás podle různých virtuálních sestav (no ano, je tu i dojo) provedou všemožnými útočnými a obrannými pohyby. Když se vám povede zasáhnout značku, vyletí jim z pěstí a nohou ohnivé koule a jiskřičky. Po cvičení přijde řada na rady a také množství spálených kalorií. Nemá chybu.

A vydání v Evropě? Asi ne, ale to si určitě dovezeme.

mě zneprjemňují kolosální bossové, kteří se jen tak něčím nenechají zaplácnout. Stejně jako ve hrách *Mega-Man*, ani tady nenajdete nic nového. Takže ji ocení jen fanouškové.

A vydání v Evropě? Předchozích dílů série jsme se dočkali, takže to vypadá dobře.



Mr Driller G

Namco

Vydání v Japonsku:

V prodeji

Jako by snad už původní verze téhle hlavolamové hry nebyla dost návyková. Tentokrát můžete vybírat ze šesti postav a každá má jedinečné schopnosti. Na chytrém, inteligentním provedení není co zlepšovat a zlatým hřebem hry se bezpochyby stane šílený režim pro dva hráče, kteří horečně bojují o to, kdo úkol vyřeší první.

A vydání v Evropě? Zatím se bohužel nic takového neplánuje, ale prosíme, prosíme, PROSÍME!

Goemon: New Generation Successor

Konami

Vydání v Japonsku:

Prosinec 2001

Nově vypadající Goemon vyzbrojený energetickým bičem a bouchačkou si probíjí cestu po dálnici Edo a vyhýbá se okolní dopravě. Hráči se mohou kdykoliv a libovolně přepínat mezi třemi postavami - ninjou Yuim, který hází hvězdice, Ebisem, jenž se ohání dětským kladivem, a malým robotem ninjou jménem Sduke Mark II. Plošinová klasika.

A vydání v Evropě? Zaslýchli jsme zvěsti.



Rockman X6

Capcom

Vydání v Japonsku:

V prodeji

Náš modrý hrdina vyzbrojený novým Z-sabrem si musí v téhle hře prosekat a prostřít cestu nepřátelskými oblastmi, kde se střídá led s průmyslovými zónami, kde chatrné stropy hrozí zhroutilím a pomalé reflexy se nevyplácí. A život vám tu samozřejmě



Monsters

Inc.

Představujeme vám hru jako stvořenou pro ty zlomyslné protivy, kteří rádi nahánějí hrůzu svým malým bratříčkům a sestríčkám...



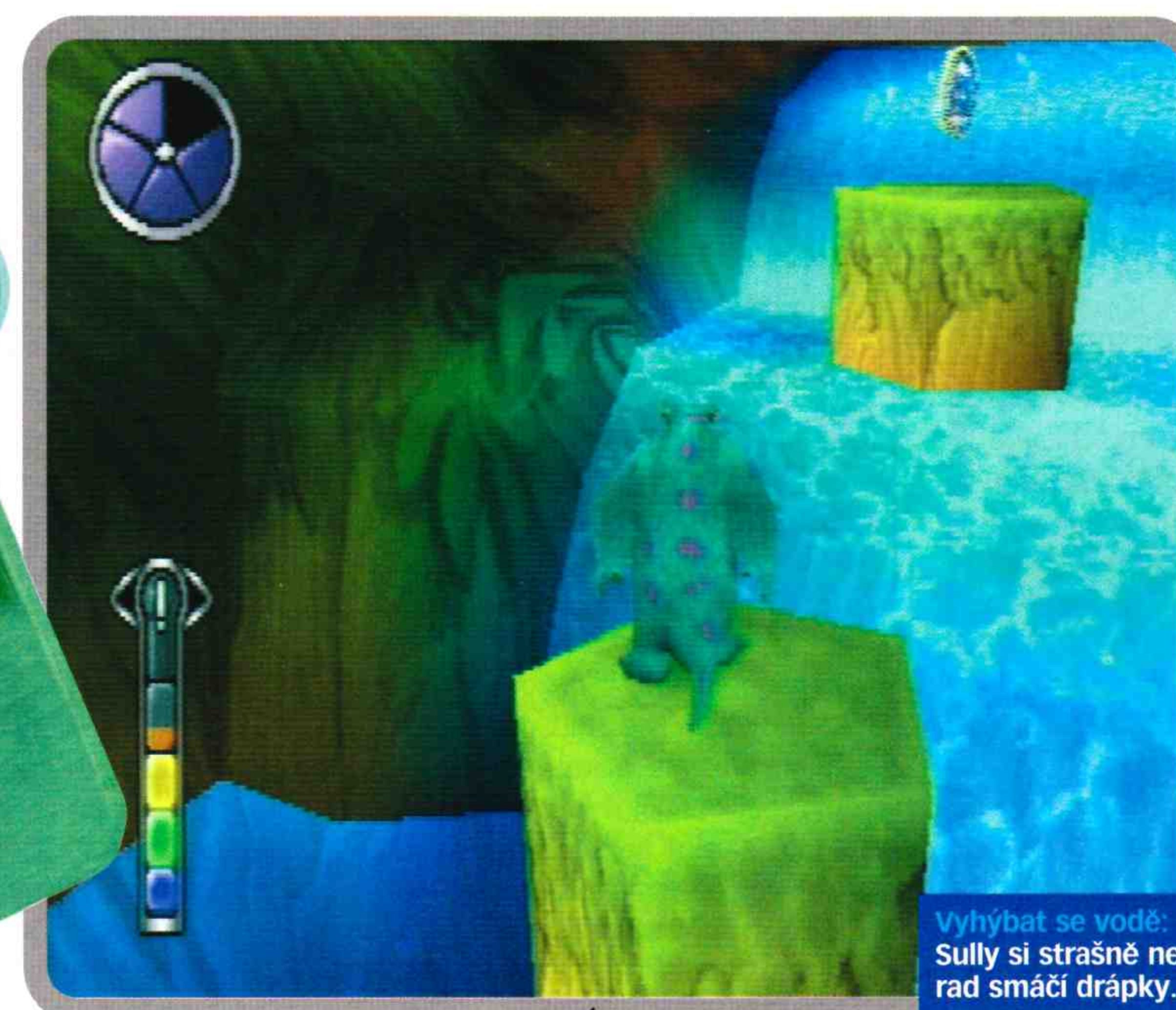
Máte-li v pokoji skříň, pak můžete dát ruku do ohně za to, že se v ní skrývá nějaká příšerka. Fakt, nevymýšlíme si. Vylézají povětšinou v noci, děsí lidi, a když se ráno na obzoru objeví slunce, zase zmizí do svého přízračného, monstrózního světa.

Nicméně dříve než nás vybavíte sedativy a odešlete do nejbližší cvokárny, kde si o tom budeme moci žvatlat do aleluja, měli bychom vám sdělit, že právě toto je dějem nového animovaného filmu od Disneye - *Monsters Inc.* Film, který se bude u nás jmenovat *Příšerky, s.r.o.* (pre-

miéra je plánována na 7. února 2002), vypráví příběh dvou kamarádských monster, jejichž úkolem je v noci strašit děti, zachytávat jejich vyděšený jekot a nad ránem se vracet do alternativních dimenzí Příšerného světa.

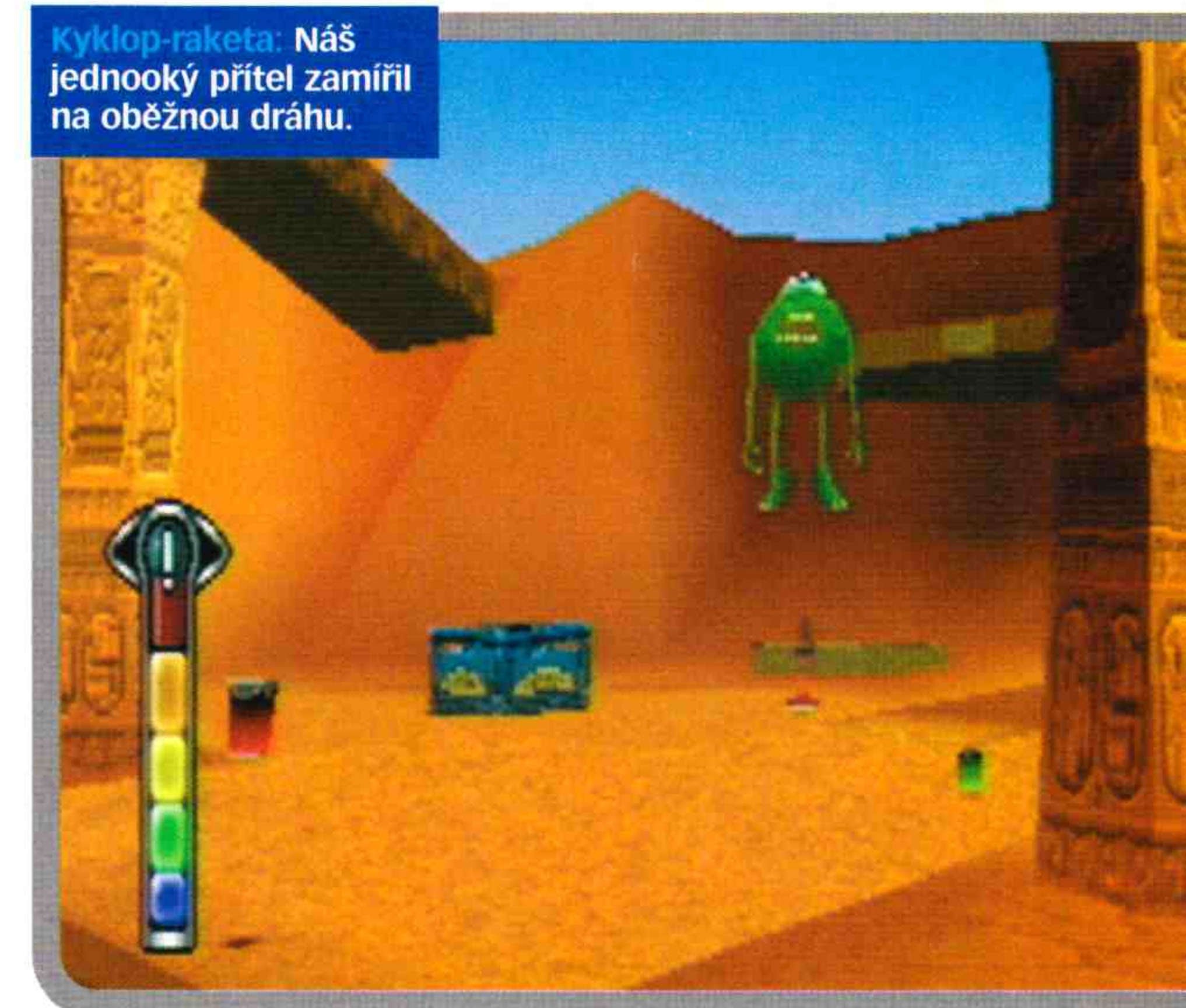
Za herní verzi *Monsters Inc.* stojí firma Pixar Studios, tedy stejná banda, díky které máme třeba *Toy Story* nebo *A Bug's Life* a stejně jako playstationová verze *Toy Story 2*, i *Monsters Inc.* je cosi na pomezí plošinovky a adventury. Proč jsme z té hry tak vedle, ptáte se? Inu proto, že je plná nápadů a je až nezřízeně vtipná.

Příběh věrně následuje film, protože je jejím záměrem nahánět strach dětem.



Vyhýbat se vodě: Sully si strašně nerad smáčí dráčky.

Kyklop-raketa: Náš jednooký přítel zamířil na oběžnou dráhu.



FAKTA



Datum vydání: **Únor**
Vydavatel: **Disney**
Výrobce: **Disney/Pixar**
Více na: **www.disneyinteractive.com**

Odehrává se ve výcvikovém prostoru společnosti Monster Inc., kde jsou nainstalované nejrůznější chodící a mluvící repliky dětí, jež mají úroveň vaší monstrózy. Musíte sbírat hrnce s Primordiálním bahnem (tahle věčička vám dodává strašidelné vlastnosti) - čím víc jich máte, tím jste děsivější. Naneštěstí některé z těch dětí jsou poměrně statečné, takže musíte bahna nasbírat co nejvíce, abyste dosáhli maximální příšernosti. A to si teprve počkejte, až uvidíte metody, jaké naši hrdinové používají k tomu, aby děti donutili ječet.

ŘVOUNI

Tyto děti-roboty musíte pořádně vyděsit. Je to celkem jednoduché, přiblížíte se k nim, stisknete kolečko a pak budete následovat sekvenční tlačítka, jež se před vámi objeví na obrazovce. Pokud žádaná tlačítka stisknete rychle a správně, váš úlovek se totálně vyděsí a vybuchne!



Hnusná strašidla: Tančete jako cvok a pořádně ty malé vyděste. Pohoda!

DO TOHO!

Toto je druhý výcvikový prostor Příšerného světa a jakkoli bizarní se to zdá, nese se v egyptském duchu. Zaútočí na vás ďábelští škorpioni, které nelze zabít jako většinu nepřátel pouhým úderem. Musíte je hodit na záda a pak po nich skákat.



Šílenství: Bacha na ty potvory, vysají vám životní energii.

HRNCE S BAHNEM

Primordiální bahno existuje ve dvou barvách (červené a zelené), přičemž v červeném hrnci je ho pětkrát více než v zeleném - takže je dobré hledat ty červené. Čím víc bahna máte, tím větší děs naháníte.

Po zelené: Bahno se někdy hledá zatraceně těžko.



STRAŠIDELNÉ?

Ten malý týpek je Mike, jedna z dvou bestií pod vaší kontrolou - druhá velká modrá obluda je Sulley. Oba mají své vlastní útoky, finty, stejně jako strašící postupy. Naším favoritem je nicméně malinkatý Mike, protože díky svému malému tělíčku a ohebným údům je s ním mnohem větší sranda.



Malý a velký: Můžete hrát s oběma z těchto děsivých týpků.

Příšerný ohoz: Tato malá dáma je jednou z hvězd filmu. Vplazila se do Příšerného světa a převrací zde stoly.

Monsters Inc. je celá o tom děsit děti-roboty tak, aby vám nakonec podlehl. Ale tím to nekončí. Stejně jako u mnoha jiných plošinovek, i tady máte spoustu věcí na sbírání: Primordiální bahno, Kalorie (to jsou sáčky s chipsy, které vám zvyšují zdraví) a Peníze - když jich nasbíráte dost, získáte život navíc. Též budete dostávat medaile, a to podle počtu dětí, které se vám podaří vyděsit. S medailami se vám otevře přístup do nových oblastí, často v levelech, které jste už dohráli do konce.

Z ústředního místa hry se vám tak nabízí možnost ces-

HOP A SKOK

Ve hře vás čeká hodně přeskakování z plošiny na plošinu, ale o tom trefovat přesně skoky to zas úplně není. Levely nejsou nikterak rozlehlé, ale jsou doslova našlapané tajemstvími a skrytými oblastmi, k nimž se budete muset vracet později. Tak třeba odtud se přes ty vysoké stromy nedostanete, musíte se vrátit, až se vám podaří odemknout další oblasti.



Brány světa dokořán: Mike přemýšlí o velkém skoku.

tovat zpět do předchozích levelů a vstupovat do míst, kam jste předtím nemohli.

Hra má příjemně animovanou stylizaci, a i když grafika není zrovna super nadupaná, určitě je velmi hezká. Z toho, co jsme hráli, můžeme konstatovat, že kamera (u dětských her velice často problém) funguje velmi dobře a sleduje děj s minimálními obtížemi. Kromě toho s ní můžete

pohybovat a dívat se na děj z různých úhlů, což vám hodně pomůže, hledáte-li zrovna další plošinu, na kterou byste mohli přeskočit. A pokud stále nevíte, vždy můžete stisknout **R2** a **R1**, čímž aktivujete pohled z perspektivy první osoby.

Co se zvuku týče, je tu spousta cákání, pištění, chrchlání a vůbec všeho toho, aby si hra udržela dostatečně uhozený charak-

PROCHÁZKA PARKEM

Toto je hned první level výcvikového tábora Monsters Inc. a nádherně tu vidíte, o čem celá hra je. Najdete tu ta nejděsivější monstra, bahno a taky spoustu oblastí, v nichž se pořádně zapotíte, než je přejdete. Prostě dokonalá příprava na pozdější levely.



Zamotaná hlava: Kam jít? Prostřednictvím pohledu v první osobě se rozhlédněte.



VÝSKOK

To průhledné je vlastně trampolína. Když dosáhnete potřebné děsivosti, abyste vystrašili dostatečný počet dětí a získali čtyři bronzové medaile, odemknou se vám všechny trampolíny ve hře (najdete je v každé úrovni), čímž získáte přístup k novým oblastem.



Skokan: Animace postavček je naprosto úžasná.

BUFET!

Vyplatí se i trochu bufetit, protože třeba i v tomhle koši můžete najít cenné bahno. Musíte prostě prozkoumat úplně všechno, nikdy totiž nevíte, co všechno můžete najít.



Naším oblíbeným monstrem je jednooký Mike, něco na způsob Mufa. Taky se dokáže skoulit a kutálet se jako Koblížek.



Rozbijte to: Rozbijte koš a podívejte se, co je uvnitř. Tohle není žádný hřích...

ter. Často stačí vypláznout jazyk, postavit se na hlavu anebo udělat bubu - špunta to vyděsí a zařve tak, že se zdi otřesou.

Konečné hodnocení si necháme až na exkluzivní recenzi, který vám přineseme už v příštím čísle. Už teď jsme si ovšem skoro jisti, že při hře se zatraceně dobře zasmějete. Nakonec v které jiné hře se

můžete chovat takhle uhozeně, sprostě a vůbec nepříjemně? Do té doby ostržím zrakem sledujte svou skříň a před spaním se nezapomeňte podívejte pod postel. Člověk nikdy neví... ●

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

+ PLUSY

- Originální nápady
- Spousta humoru
- Monstra!

- MINUSY

- Neohraje se to brzy?
- Další plošinovka...
- Nic rozsáhlého

OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ

Příšery a komedie - zajímavá a originální kombinace.

× BUBU!

Je spousta způsobů, jak prcka vyděsit k šílenství. Mike vám zde několik názorně ukáže.



1 Hopsání na hlavě: Poskakovat na nohou nic není, zkuste to na hlavě.



2 Mrskání jazyčkem: I trochu poprskat můžete.



3 Tanec dervišů: Drsný tance, který děsí. A funguje to!



4 Drátem do oka: Vidiš, jak to bolí, parchante.



Twisted Metal:small Brawl

Masakr pro nejmenší.

RADAR

Aby vám nevpadli nepřátelé do zad, od toho máte radar. Prostor, na kterém se budete honit, je ovšem většinou tak malý, že ho ani nebudete potřebovat.



Paranoia: Jsou všude kolem. Zabijte je, nebo oni zabijí vás.

ČÁRA ŽIVOTA

A tohle znáte už i z jiných her (jako byste to ostatní neznali). Nad auty se vznáší pruh, který ukazuje stupeň jejich zdemolovanosti. Když začíná červenat, mají namále a je čas je dorazit.



Když dojdou rakety: Můžete použít obyčejný kulomet.

MUNICE

Tento ukazatel vám předvádí, co máte za munici. Není jí moc, ale funguje. Přepínáte ji tlačítky **L1** nebo **R1** a spodním tlačítkem **L2** odpalujete.



Junior. Ať si vezmete jako příklad cokoliv, žádná pojistovna vám nezaručí, že se před vaší oblíbenou postavu nepředřadí to odpudivé slovo junior a masový vrah se nezvrhne do infantilní mutace přístupné i té nejprckovitější mládeži. Dětské mutace známých hrdinů jsou populární i z jiných důvodů - kupříkladu u Indiana Jonese juniora člověk nemusí platit Harrisona Forda, ale stačí mu jakýkoliv cucák, který má klobouk a bič - a člověk prostě musí věřit, že do Harrisonovské podoby s léty dožrál.

Tohle u hry *Twisted Metal Small Brawl* sice neplatí - auta létý spíš rez-

nou, než dozrávají, ale zato tu plně funguje ten první motiv. Zatímco klasický *Twisted Metal* je vyhlazovací boj na život a na smrt, ve kterém létají střeva vzduchem, krev stříká z tepen v širokých obloucích a ještě bušící srdce končí pod koly démonických vozů (dobře, nechal jsem se unést, skoro nic z toho tam není - ale rozhodně je to tvrdá hra), v *Twisted Metalu SB* do sebe naráží autíčka na dálkové ovládání, a jestli tu něco stříká, tak maximálně kyselina z bateriek. Prostě *TMSB* je hra, na kterou by se mohla dívat i předsedkyně Svazu matek a nenašla by na ní nic závadného. (To jsem taky přehnal, předsedkyně Sva-

zu matek by určitě našla něco závadného i na hlášení: Ukončete výstup a nástup, dveře se zavírají, ale chápete, co tím myslím, ne?).

Jenže ve srovnání s velkým bratrem je *Small* opravdu small (čilý malý). Zbraně, které jsou roztroušeny po hrací ploše, nejsou nijak úžasné a především, je jich docela málo. Ostatně sama hrací plocha je docela malá - nemůže se srovnat s obrovskými plány klasického *Twisted Metalu*, které jsou plné tajných zkratk a ukrytých cest. Dokonce i v muppetovských závodech byly prostory k vyrazovacímu derby podstatně větší a členitější. Tady jsou to opravdu jen dětské placky -

BACHA

Proti vám nestojí jen soupeři, ale znepríjemnit život vám můžou i překážky na trati. Kupříkladu tady se před vámi houpe na pavučině obrovský pavouk, jinde zase bzučí cirkulárka a k mikrovlnce se raději ani nepřibližujte.



Smrt na trati: Jedna z překážek, která se postará o část vaší energie.

BONUSY

Samozřejmě se vám postupně otevírají nejen další a další tratě, ale získáváte možnost i hrát s novými (a masivnějšími auty). Nemyslím si ale, že by tímhle hra někoho přesvědčila, aby si ji dal znova.



Zavřeno: Postupně si odemykáte nové káry.

NELÍTOSTNÝ SVĚT

V *Twisted Metalu* ukazují svou temnou tvář i tak zdánlivě neškodné věci jako zmrzlínářské auto. Jen počkejte, až se po vás vrhne nanuk a změní vás v ledovou kru.



Speciální finty: Každý vůz má svůj extratrik, kterým ohromuje soupeře.

KAŽDÝ PROTI VÁM

Na rozdíl od *Twisted Metal Blacku*, tady si soupeři sebe navzájem příliš nevíšmají a veškerou svou pozornost věnují vám. Takže pokusy zdekovat se a počkat, až se navzájem vyhladí, nemají žádný smysl.



ať už je to pískoviště, kuchyně, řeznictví, sál kina či minigolfově hřiště. A ani s interaktivitou okolí to není nijak valné. Zatímco v *Twisted Metalu* se dalo zničit skoro všechno (dodnes s dojetím vzpomínám na obrovské ruské kolo, které se po odstřelení začalo valit dolů z kopce a ničilo domy, které mu stály v cestě),

autíčka na dálkové ovládání rozhodně nemají tu likvidační sílu.

V tento okamžik není bohužel známo, zda hra vůbec v Evropě vyjde. Nevíme, zda máme doufat, nebo nám to má být jedno. Jakmile budete mít bližší informace, dáme vědět.

● Jiří Pavlovský

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ!

+ PLUSY

- Souboje
- Různé prostředí
- Pro dva hráče fajn

- MINUSY

- Slabá kopie
- Málo členité
- Málo zbraní

OFICIÁLNÍ PŘEDPOVĚĎ

Polovičatá hra, která jede na půl plynu.

✕ Cestovní kancelář

Pro návštěvníky světa *Twisted Metalu* je tu několik míst, které na ně čekají.



1 Pískoviště: Tak na rozpínání. Bacha, abyste neskončili v písečné bouři.



2 Golfové hřiště: Jeden z větších levelů. Můžete proskočit i sopkou.



3 To je maso: Jaká by to byla hra bez návštěvy jatek?



4 Doma je doma: Honička kolem kuchyňského stolu a linky.



FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJ
VYDAVATEL: RAGE
VÝROBCE: RAGE
VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ
POČET HRÁČŮ: 1 AŽ 4
ANGLČTINA: NEPOTŘEBNÁ

LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...

ISS Pro Evolution 2
PSM36 10/10
Nejlepší fotbalová hra
všech dob. Bez diskusí!

FIFA Football 2002
PSM45, 7/10
Nový systém přihrávek
dal starému profilovi
druhý dech.

**„David Beckham Soccer
doslova hýří nesčetnými
možnostmi a volbami.“**



DAVID BECKHAM SOCCER

**PSM
EXKLUZIVNĚ!**

**Dokáže se anglický kapitán
prosadit i na PS1?**

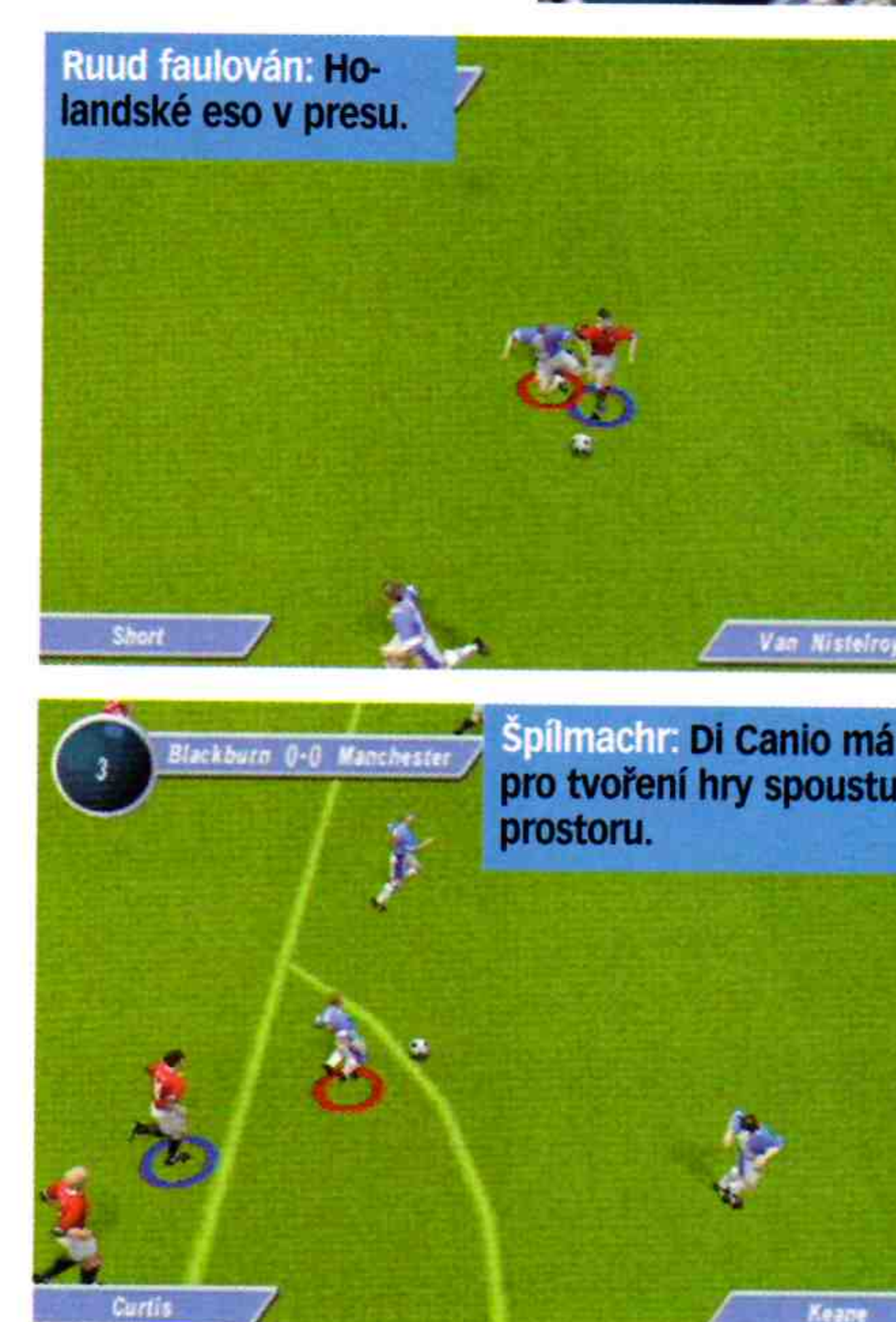


Když nedávno na závěr kvalifikace na MS David Beckham zakroužil v nastaveném čase přímý kop přes zeď přímo do vlnu branky nešťastného řeckého

gólmána, vyrovnal a zajistil Anglii místo na šampionátu, stal se okamžitě národním hrdinou. Rázem byly zapomenuty doby, kdy byl za vyloučení na šampionátu proklínán. Nemá ale jen cit pro míč, nýbrž i pro správné načasování - ostatně i díky němu se lidé stávají bohatí, a tak pro vánoční trh připravil svou vlastní hru.

Bohužel musíme hned z úvodu říci, že David Beckham Soccer se své "předloze" nevyrovná. Tak si je porovnejme: hra vypadá skvěle, stejně jako Beckham, a stejně jako on zvládá kouzla s míčem, jenže na rozdíl od Beckhama tluče v její hru celkem průměrné srdce.

Většina problémů DBS pramení z prosté skutečnosti, že hra je vlastně předělánkou dva roky staré UEFA Striker (PSM21, 8/10). To samo o sobě není nic špatného, vždyť UEFA Striker dokázal na pomyslném trávníku potrápit třeba i takový titul jako FIFA, hlavně co se arkádové stránky týče. Jenže uplynulo nějakých osmnáct měsíců a hrátelnost je stále stejná. A vzhledem k tomu, že hře propůjčil jméno sám Beckham, musíme konstatovat, že je škoda nevyužít plně šíře nesporného talentu tohoto záložníka. V tomto směru je hra promarněnou příležitostí.

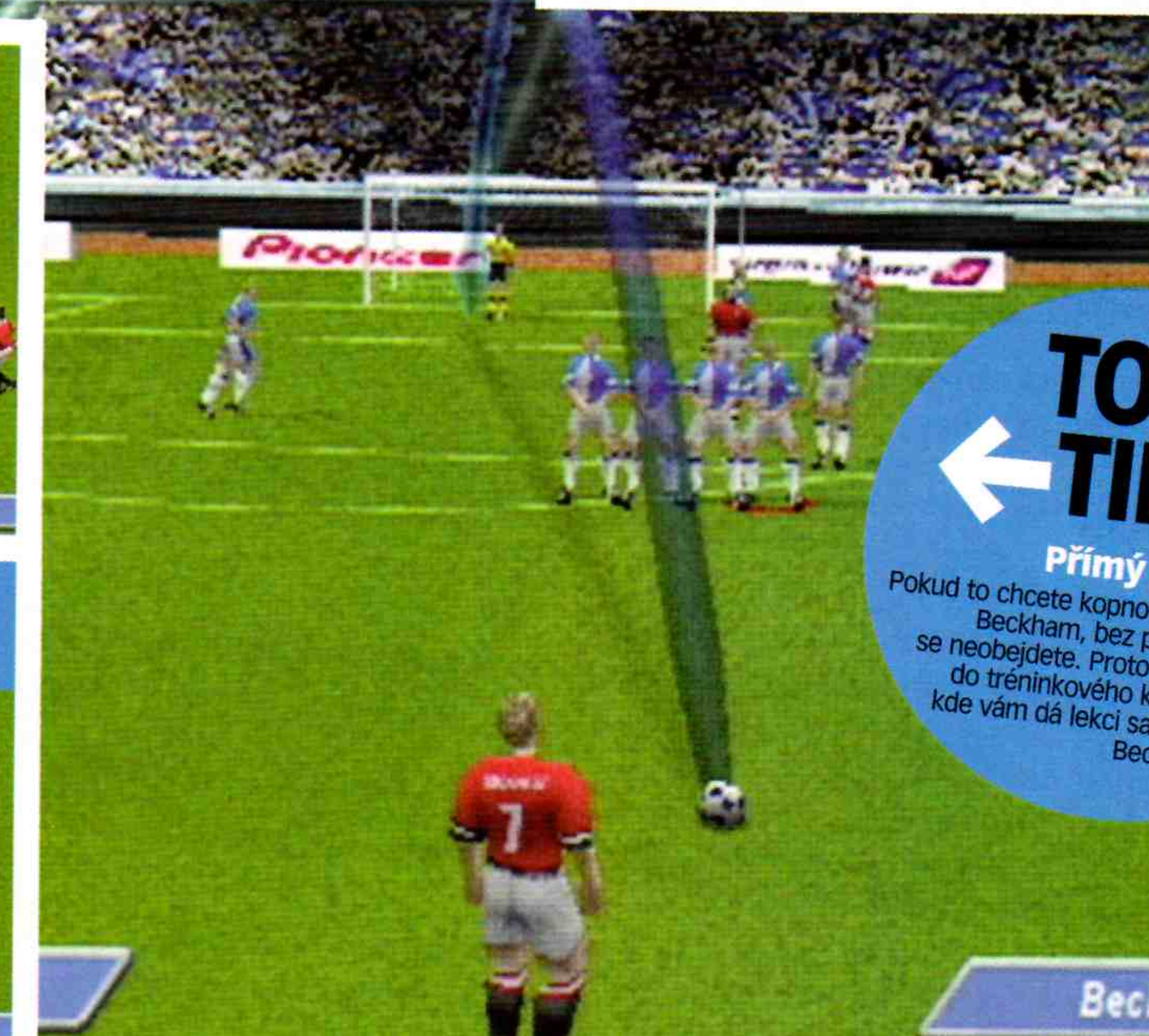


Ruud faulován: Holandské eso v presu.

Špilmačr: Di Canio má pro tvoření hry spoustu prostoru.

Různých soutěží a dalších herních možností škýtá hra skutečně početně, to třeba říci. Můžete se zúčastnit spousty mezinárodních pohárových soutěží, anebo si zahrát celou sezonu v roli jednoho týmu z anglické ligy. Také je možné vyzkoušet jeden z dobře promyšlených úkolů (o nich ale více později), seznámit se s Beckhamovou cestou ke slávě či si dokonce s holohlavým esem Manchesteru zatrénovat.

Mimochodem, tréninková sekce je zcela nepochybně podstatně lepší než v kterémkoli jiném fotbalovém simulátoru. Musíte zde splnit řadu úkolů zaměřených na procvičování přihrávek, střelby, centrování, ale i standardních situací. Když je všechny dohrajete, posunete se na další úroveň, kde vás čekají úkoly zase o stupeň obtížnější. No a nakonec vás čeká sladká odměna v podobě skrytých týmů a reži-



**TOP
TIP**

Přímý kop
Pokud to chcete kopnout jako Beckham, bez pomoci se neobejdete. Proto rychle do tréninkového kempu, kde vám dá lekci samotný Beckham.

MŮŽETE...



● VYCHUTNAT ZPOMALENÉ ZÁBĚRY JAKO V TV

Po každém vstřeleném gólu budete odměněni úžasným zpomaleným záběrem, kde si svou gólovou trefu budete moci znovu vychutnat, a to dokonce v detailním záběru. Navíc uvidíte podrobné grafické znázornění trajektorie míče. Ty nejskvělejší góly si můžete uložit na paměťovou kartu a ukazovat je vnučatům.

**„Přímé kopy
jsou trochu
jednoduché.“**

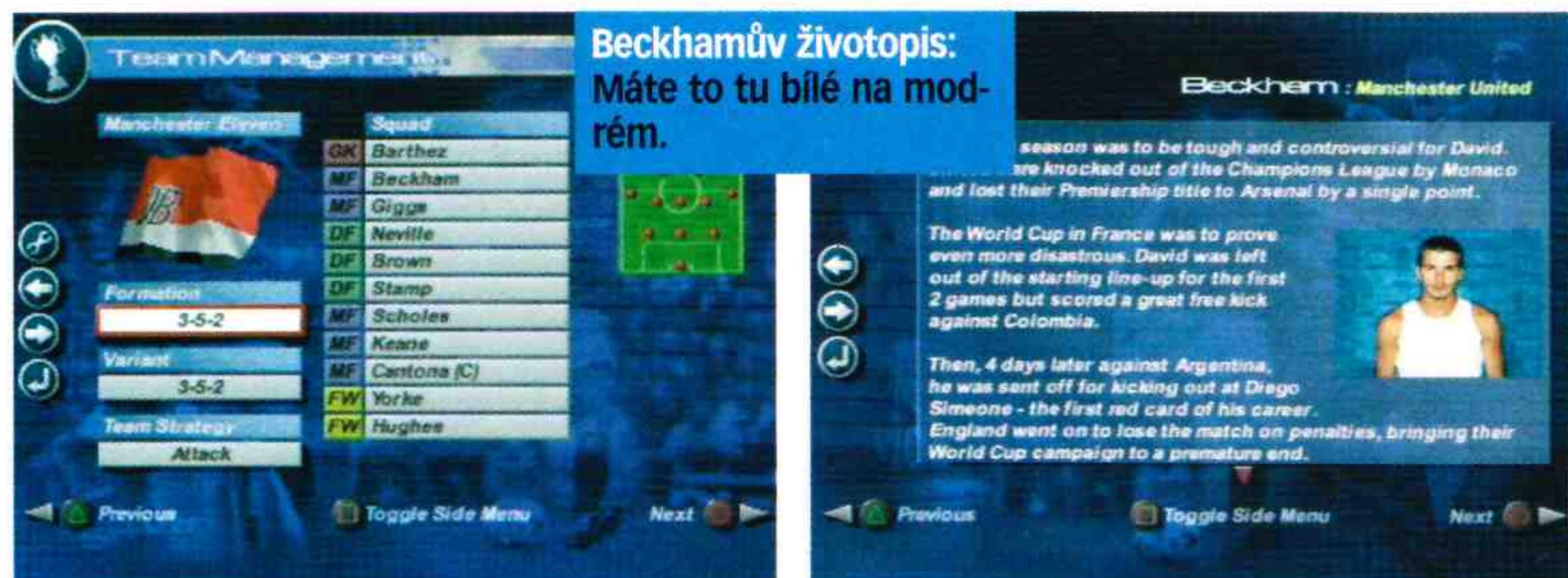
mů, jež se vám jako bonus nabídnou v hlavní hře. Budete-li na tréninkovém hřišti excelovat, získáte all-stars týmy, jak je vybral a sestavil Beckham - je tu jak anglická nejlepší jedenáctka, tak světová. Tréninkový režim si tedy rozhodně nenechte ujít (jen si to přiznejte, tréninky vždycky přeskáčíte, že?), se svou strukturou minihry představuje naprosto návykovou záležitost a zcela zaslouženě patří k tomu nejlepšímu, co v této hře je.

Naší jedinou výtkou by bylo snad jen to, že přímé kopy jsou trochu jednoduché.



PLAYTEST

David Beckham Soccer



S Beckhamem na palubě to skutečně chtělo vypracovat zcela nový a mnohem zajímavější způsob provádění přímých kopů, díky kterému by hráč pochopil, jak je těžké toto umění zvládnout. Namísto toho tady máte jen hráče, bránu a velkou šipku, kterou namíříte na zvolený roh, tedy něco podobného jako ve FIFA. Pokud je vstřelení gólu z 25 metrů taková hračka, proč je tedy Beckham tak výjimečný?

Nicméně až budete mít natrénováno, můžete si vybrat tým. Možná vám to chvíli bude trvat, je tu totiž více než 200 špičkových klubů z celého světa. Pokud nebažíte po slávě nebo nejste zarytým příznivcem jednoho z klubů anglické nejvyšší soutěže, která je zde celá, můžete si postavit vlastní manšaft, a to včetně jmen a vzhledu. Hra nediskriminuje nikoho, ať už fandíte Manchesteru United nebo Dolní Březové - vytváření vlastních zrůdných hráčů je zábava pro všechny.



MŮŽETE...



● VYTVOŘIT VLASTNÍ TÝM
Nebaví vás hrát za nějaký tým z anglické ligy? Nevadí, v David Beckham Soccer si totiž můžete postavit vlastní tým a postavit se tváří v tvář nejlepším evropským klubům. Upravit jde naprosto všechno, od dresů po vlasy či vousy.

Dění na hřišti je doplněno příjemným komentářem Jonathana Pearce a Rona Atkinso- na, komentátorů televizní společnosti Channel Five. Pearce řve jak rozzuřený pes, zatímco z Atkinso- na se line obvyklý předěl bonmotů. Pravda, komentář se mnohdy opakuje, leckdy jen zbytečně popisuje, ale přesto působí úchvatně, vysoký Pearcův hlas zní na konzole dokonce lépe než v televizi. Ale řev davů je ještě lepší. Fanoušci neuvěřitelně přesně reagují na každý pohyb na hřišti a dokáží potěšit i při zmařené šanci. Se ztišeným komentářem a zesíleným hlukem davů by člověk téměř měl pocít, že je v centru dění.

Vedle vynikajícího zvuku a tréninkových režimů ve hře najdete i několik skutečně skvělých herních režimů. Ty jsou určené jaksi pro každého a nabízejí dostatek překvapení, aby

vás nějaký ten týden držely. Nám se asi nejvíc líbil arkádový režim, neboť ani zdaleka nebyl - jak byste si celkem oprávněně mohli myslet - obyčejnou exhibicí fotbalu. Vlastně to je takový separátní úkolový režim. Jste vrženi do jistého scénáře a buďto musíte vstřelit určitý počet gólů, anebo naopak určité skóre udržet. Tak například hned jako první úkol vás čeká poslední zápas sezony 89/90, v němž Arsenal potřeboval na Anfieldu porazit Liverpool 2:0, chtěl-li získat titul. Vy hrajete v roli Highbury (bohužel ne všechna jména klubů sedí). Do děje vstupujete v 52. minutě, těsně poté, co se Arsenalu podařilo vstřelit první gól. Na vás je dát ten druhý a skóre ubránit. Je to ale pěkná fuška, protože Liverpool hraje velmi dobře, má navíc Rushe a Barnes (zde psáni jako Rash a Burnes kvůli problémům s FIF licencí) a vždy, když se ti- to dva dostanou k míči, znamená to okamžitou hrozbu pro vaši branku. Dalším úkolem je přepsat historické tabulky a vstřelit víc než 31 gólů, jak se to povedlo Austrálii v zápase s americkou Samoou.

Úkolové režimy jsou vlastně v zásadě spásou hry, protože nabízejí něco, co nikde jinde

„Přepište rekord a dejte víc než 31 gólů v jednom zápase!“

TOP TIP

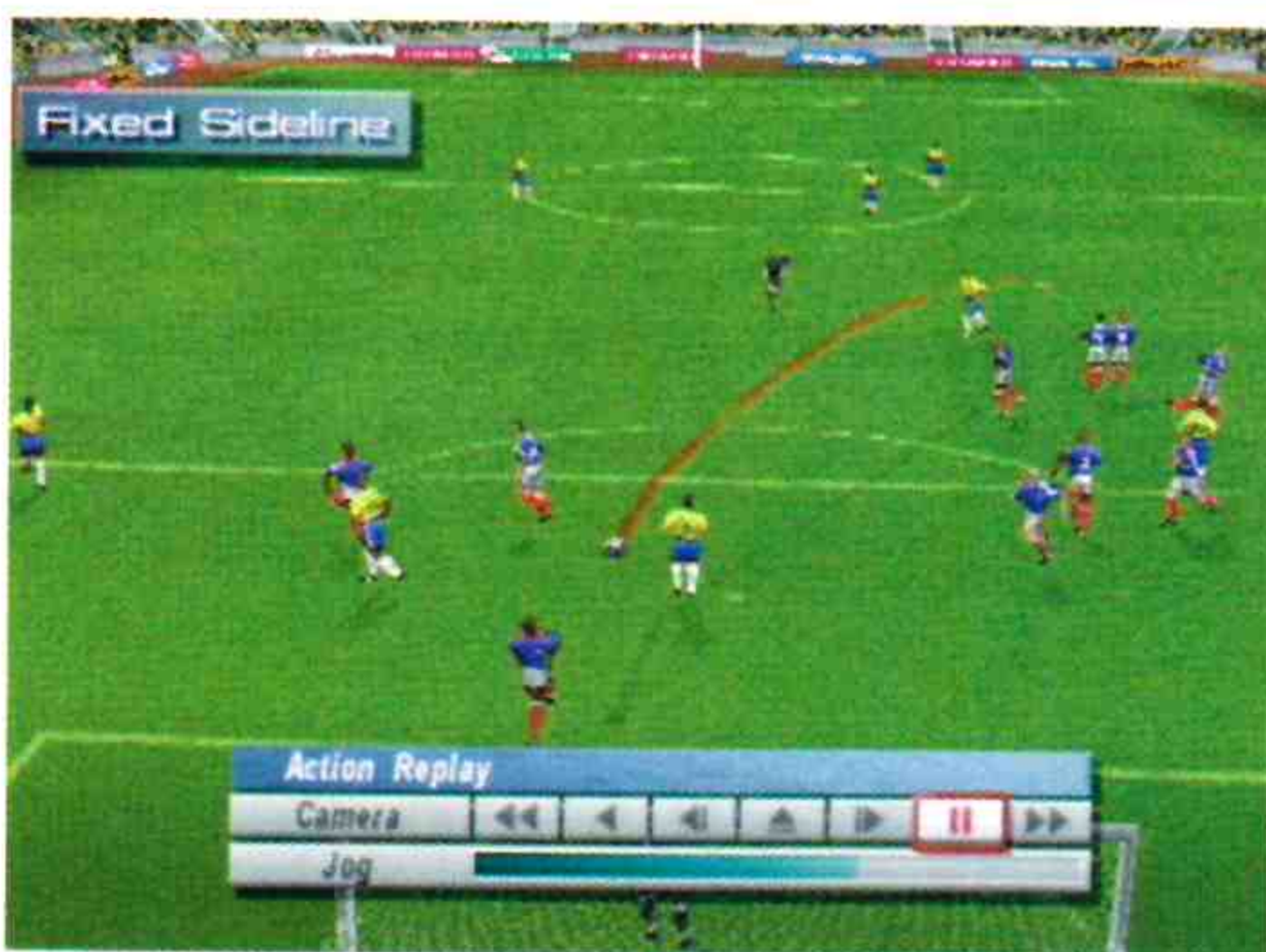
Hezké trenky

Než se vrhnete do hry proti kamarádům, pořádně si protáhněte speciální finity. Budou si myslet, že na vás nikdo nemá, a vy se budete muset těšit ze svého úžasného talentu.





Pod kontrolou: Uživatelsky přívětivá vyskakující menu vám připomene základní ovládání.



nenajdeme. Dnešnímu trhu v této oblasti totiž vládou levné a zbytečné imitace. Nicméně ani skvělé úkoly nakonec nedokáží zakrýt jeden zásadní problém.

V onom proslulém zápase s Reckem Beckham lítal nahoru dolů a znovu tak potvrdil, že má v nohou úžasný motor. Totéž bohužel nelze říct o hře *David Beckham Soccer*. Její engine zůstal daleko za očekáváním a nedokáže nabídnout nic jiného než obyčejné přihrávky a střelení. Vždyť zde ani není možnost poslat míč do uličky. Namísto přesných a promyšlených přihrávek *ISS Pro Evolution* se vám dostane průměrných pingpongových přihrávek a spousty střel. To je sice hezké a příjemné pro nováčky, ovšem dlouho to nevydrží, protože jde vlastně jen o bezduché honění míče, který vám stále uniká, a když se jej konečně zmocníte, ani nevíte, co s ním.

Tyto problémy ještě umocňuje grafika. Člověk by si pomyslel, že se do toho vložila paní Beckhamová - až tak zarážející je nedostatek stylu. Hráči vypadají, jako by jim hlavy opálila let-lampa, a animace je na hodně primitivní úrovni. Pravda, je tu několik elegant-

MŮŽETE...



● **BETONOVAT**
Arkádový režim nabízí několik skvělých úkolů, jako třeba Survival (přežít) nebo Beat Brazil (porazte Brazílii). V prvním jmenovaném musíte vyhrát co nejvíce zápasů v řadě za sebou, v tom druhém začínáte s Francií a po každém vítězství dostáváte méně kvalitní tým.

ních pohybů nasnímaných technologií motion-capture, ale ty vždy přijdou se zhruba dvousekundovým zpožděním. Může proto dojít k bizarní situaci, kdy soupeř vstřelí gól, ale váš hráč bude stále v polovině efektních nůžek. No dobře, to možná ne, ale znáte to, když hra neplyne, nestojí to za nic.

A to je docela škoda, protože programátorům od Rage se podařilo na engine *UEFA Striker* nabalit několik skvělých funkcí, takových, na které si u velkého bestselleru *FIFA* ani nevzpomněli a u nejlepšího simulátoru *ISS Pro Evolution* zůstávají jen vzdáleným snem. To bohužel ale nestačí, zatímco *David Beckham* je to pravé, *David Beckham Soccer* je trochu doleva.

● Ryan Butt

Naučte se mířit

Nikdy nebudete hrát jako Beckham bez náležitého tréninku...

PŘÍMÝ KOP (1)



Podle tisku se Beckham naučil svůj skvělý přímý kop tak, že střílel do pneumatiky zavěšené na břevno. Podle této hry toho dosáhl tak, že střílel do barevných panelů, jimiž byla branka vyplněna. No dobrá. Tak či onak je to překvapivě zábava a vydrží vám to celé hodiny.

STŘELBA NA CÍL



Úkol je prostý - trefit pohybující se terč a získat body. Díky rozmanitosti střel, které máte po ruce, je tato hra obtížná i radostná. Na rozdíl od ostatních se vám hodí i v den zápasu, až budete potřebovat trefit vingl.

PŘÍMÝ KOP (2)



Nakonec vám půjdou jedna radost. Na konci tréninku se zjeví sám David Beckham a dá vám užitečnou radu. Jasně, není to on ve skutečnosti, ale přinejmenším si to můžete namalovat a mít z toho radost.

PŘESNÉ PŘIHRÁVKY



Na trávníku je namalován cíl, na který musíte přihrávat. Zvládnutí této techniky vám nakonec k ničemu není, protože během zápasu se od vás nic takového nechce, ovšem my do toho šli stejně úplně naplno. Úkol je přece úkol.

CENTRY NA CÍL



Opět zvláštní hra, která je vám v konečné verzi poměrně k ničemu - zvláště pokud sprintujete po levém křídle, kouknete do šestnáctky a zjistíte, že vlastně ani nemáte komu přihrát, natož pak přesně. Nicméně v tomto úkolu je cílem zatočit míč hezky na terč.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 6
Dobrá prezentace, hráči jsou ale oškliví.

● HRATELNOST 7
Hezká a jednoduchá.

● ŽIVOTNOST 8
Díky široké nabídce vysoká.

CELKOVĚ
Několik skvělých fint
v Beckhamově stylu,
celkově ale nic extra.

7



PLAYTEST

Gunfighter: The Legend Of Jesse James

GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES

Sedm statečných... s joypadem a světelnou pistolí...

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**

VYDAVATEL: **UBI SOFT**

VÝROBCE: **REBELLION**

VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**

POČET HRÁČŮ: **1**

ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...**

**TIME CRISIS
NERECENZOVÁNO**
Originál. A nejlepší!

**TIME CRISIS: PROJECT
TITAN
PSM37, 6/10**
Víceméně všechno tu
funguje po vzoru *Time
Crisis*.



**Kytarový riff, zacinkání os-
truh** a dveře saloonu se doširo-
ka rozletí. Vy vejdete dovnitř
a zjistíte, že všechny kvéry míří
na vás. Jo, když je člověk Jesse
James, může dát krk za to, že bude na jeho
hlavu vypsána tučná odměna.

Vítejte do úžasného světa *Gunfightera*.
A že to je úžasný svět, jen co je pravda! Snad
ještě úžasnější je ovšem fakt, že dosud nikoho
nenapadlo udělat westernovou hru s podporou
pro světelnou pistolí. Tedy až teď. A o čem že
hra je? No o střelení, o čem jiném.

Coby slavný gauner Jesse James si musíte
prostřílet cestu řadou klasických scénářů in-
spirovaných spaghetti westerny - jsou tu sa-
loony, opuštěná města i zlaté doly. Víceméně
všechno funguje po vzoru *Time Crisis*. Nad
tím, kam zrovna jdete, nemáte žádnou kontro-
lu, ovládáte jen zbraň. Začínáte ve skryši,
s joypadem v jedné ruce, světelnou pistolí
v druhé (tedy tak to alespoň doporučujeme

my). Stisknutím tlačítka na joypadu vykroukne-
te, sejmete pár kovbojů a zase zalezete, aby-
ste si dobili a zároveň se skryli před opětova-
nou palbou. Poté se přesouváte z oblasti do
oblasti, až vždy na konci levelu stanete tváří
v tvář bossovi, na něhož to chce trošku přitla-
čit na důrazu. Prostý, leč naprosto vyhovující
recept - a to je patrně důvod, proč po něm
u Rebellion sáhli.

Hudba je v mnoho hrách často přehlížena,
ovšem soundtrack *Gunfightera* nemá konku-
renci. Je to takový kříženec soundtracků z fil-
mů *Dobří, zlí a oškliví* a *Pulp Fiction* a dokonale
navozuje atmosféru, stejně jako pozadí.

Hra má spoustu úsměvných detailů - třeba
když vidíte kámoše, jak sedí na koni, ruce má
za zády a kolem krku smyčku uvázanou kolem
větve nad ním. Máte jednu ránu, pouze jednu
jedinou ránu, abyste provaz přestřelili - když
minete, kůň se splaší, uteče a váš kámoš se
bude houpat. Anebo když sejmete gringa zuřiv-
ě střelícího z kulometu, zaujmete jeho místo

„Coby Jesse James si musíte prostří- let cestu řadou klasických scénářů.“



Dole v dole: Tady před
nikým neutečete...



**TOP
TIP** →

Dalekozraký

Ti, co jsou vám nejbližší,
se zabíjejí snadno.
To ti v dále pořádně
otestují vaše
schopnosti.



Přesná muška: Myslíte, že jste nejrychlejší? Kde
máte G-Con?



Drsňák: Silná slova, ale stačí lehký pohyb prstem
a bude z něj hromádka pixelů.

a levou zadní sejmete celou armádu pistolní-
ků. Bomba.

Bohužel, ani tato hra není bez chyb. Především
grafika - ta je zhruba na úrovni tři čtyři ro-
ky starých PlayStation her. To se dá odpustit,
důležitá je přece hratelnost, už méně odpusti-
itelná je skutečnost, že hra občas zapomíná na
váš kohoutek. Můžete jej mačkat jak zběsilí
a stále nic. V ostré palbě může být právě toto
tím, co rozhoduje o životě nebo smrti. A za po-
slední, hra je i na poměry svého žánru velmi
krátká, dohrajete ji zhruba za hodinu.

Právě tyto drobné chyby ubírají titulu na
zářivosti, protože jinak jsme si jej skutečně užili.
Ale i tak stojí za vyzkoušení, zejména máte-li
doma G-Con.

● Jan Modrák

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA **5**

Grafika: Podle dnešních standardů
primitivní.

● HRATELNOST **6**

Špičková střelba, ale chyby v programu.

● ŽIVOTNOST **4**

Vedlejší hry pomůžou, ale i tak krátká.

CELKOVĚ

Hra trochu neučesaná,
ale zábavná.

7
10



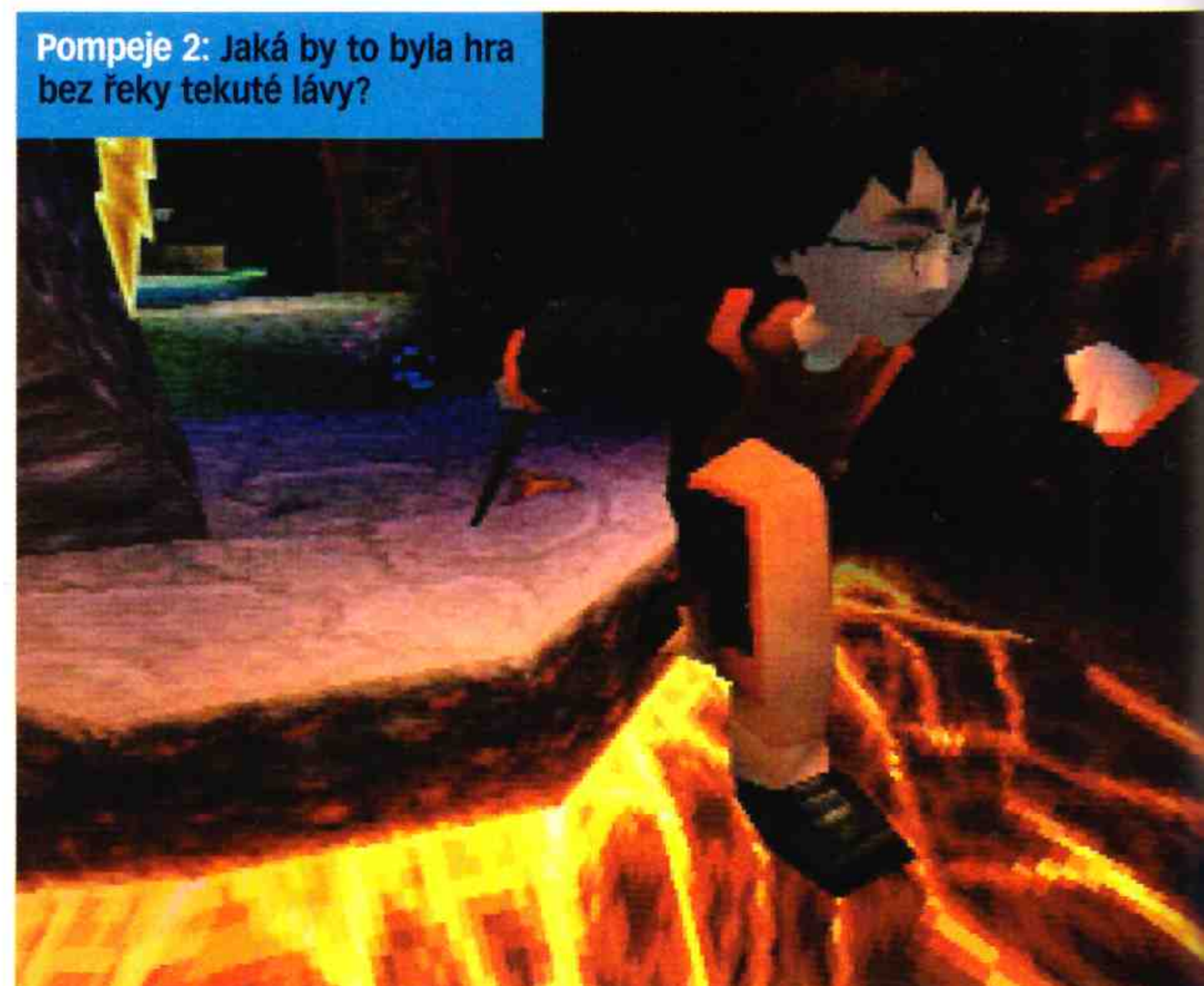
PLAYTEST

Harry Potter And The Philosopher's Stone

Let do nebezpečí: Honiček na koštěti si užijete víc než dost.



Pompeje 2: Jaká by to byla hra bez řeky tekuté lávy?



Ňamka: Polévka z ušního mazu a netopýřího trusu se do televizních receptářů asi nedostane.



HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Malý velký kouzelník.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
 VYDAVATEL: **EA**
 VÝROBCE: **ARGONAUT**
 VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
 POČET HRÁČŮ: **1**
 ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
 ZKUSTE
 TŘEBA...**

**SPYRO: YEAR OF
 THE DRAGON**

PSM33 8/10
 Ohromná a zábavná
 plošinovka - adventure.

**LEGO ISLAND 2: THE
 BRICKSTER'S REVENGE**

PSM38 8/10
 Barevná adventure pro
 mladší hráče.



Člověk by řekl, že život kouzelníka je jen samá zábava, hry, masové genocidy a boje o ovládnutí světa. Znáte to, v pondělí házíte prsten moci do sopky, v úterý pomáháte tahat meče z kamení, ve středu (už to s rýčem dovedu) asistujete v muzikálu s Judy Garlandovou a ve čtvrtek se snažíte vydolovat ten prsten ze sopky zpátky, protože vás napadlo, že by se možná dal slušně prodat. Jenže než se

k tomuhle může příslušník kouzelnického cechu dostat, musí i on protrpět peklo zvané základní vzdělání. A v případě kouzelnické školy hrozí víc než jen to, že vás silnější spolužáci budou zavírat do skříněk, či že prohrájete v populární hře Kdo výš domočí. V téhle škole můžete být klidně rozmačkáni, sežráni, spáleni na škvarek, odpáleni do jiné dimenze, vykucháni, zneviditelněni, uvaření a navíc poraženi v populární hře Kdo výš domočí. Studovat na mága je riskantní záležitost, ale

jak praví Duck Duffy, přežijí jen ti nejsilnější a navíc je to legrace.

Fenomén Harry Potter vám nemohl uniknout - respektive vy jste nemohli uniknout jemu. Všude je a ze všech míst se na vás dívá jeho obrylený obličej. Kartičky, trička, plakáty, články v novinách, karetní hra, film, čtyři knihy a samozřejmě počítačová hra. Harry Potter je módní fenomén - a jak se ukazuje, ne všechno, co je módní, musí být nutně špatné. Většina toho, co na téma Harry Potter vzniklo, je totiž



Otrava: Další z vašich obdivovatelů. Chce autogram.



Skromnost: Harry Potter raději plaše utíká. Obr má moc velkou propisku.





Bude pršet: Harry létá při zemi.

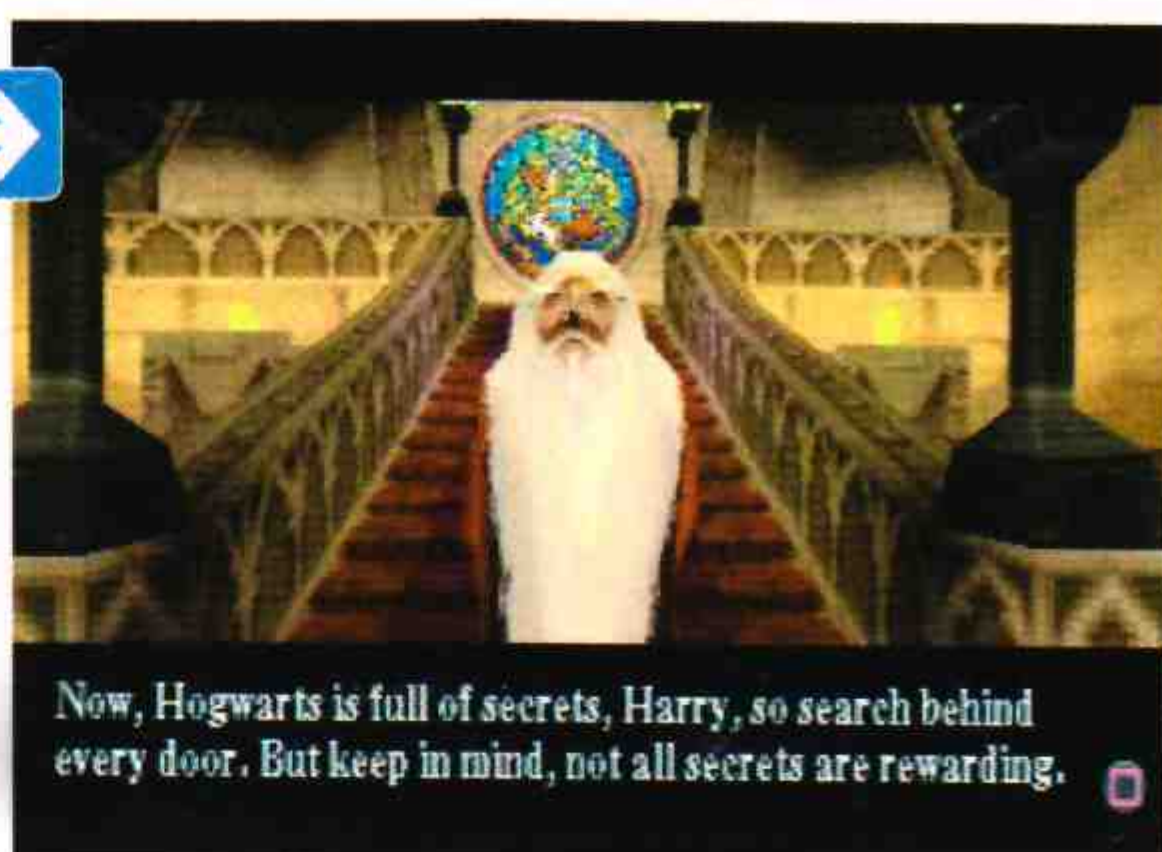
PRIMA VAŘEČKA

Dnes vaří Snape

V hodinách lektvarů se naučíte uvařit si elixír života. Jen stačí najít kotel.



Velký šéf: Sám Brumbác vám dává rady do života.



Now, Hogwarts is full of secrets, Harry, so search behind every door. But keep in mind, not all secrets are rewarding.

docela dobré (dokonce prý i film... a to už je co říct). A hra je dokonce přímo skvělá.

Pro ty, co ještě nečetli knihu (v tom případě ovšem nechápu, proč chtějí tuhle hru hrát a proč vůbec, sakra, čtou tenhle článek), je na začátku hry krátké shrnutí a pak prásk - jste rovnou v ději. Profesor Brumbál vás přijme na školu v Bradavicích a od té doby už zažíváte jedno dobrodružství za druhým v neobvykle přesném souladu s knihou. A stejně jako se v knize za sebou řadí zvraty a překvapení, tady se stejně bleskurychle střídají různé herní styly a jeden šílený nápad následuje druhý. Hra má opravdu úžasné tempo a většinu doby za ní

**„Hrdinové vypa-
dají přesně tak,
jak si je čtenáři
představují.“**

MŮŽETE...



● HRÁT FAMRPÁL

Jakmile se naučíte, jak sedět na koštěti, a pod dozorem nelitostné madam Hoochové zvládnete základy tohoto šíleného sportu, nastoupíte do zápasu na postu Chytače. Vaším úkolem je chytit zlatonku dřív než soupeř - to znamená proletět co nejvíc kruhů, které za sebou zlatonka nechává.



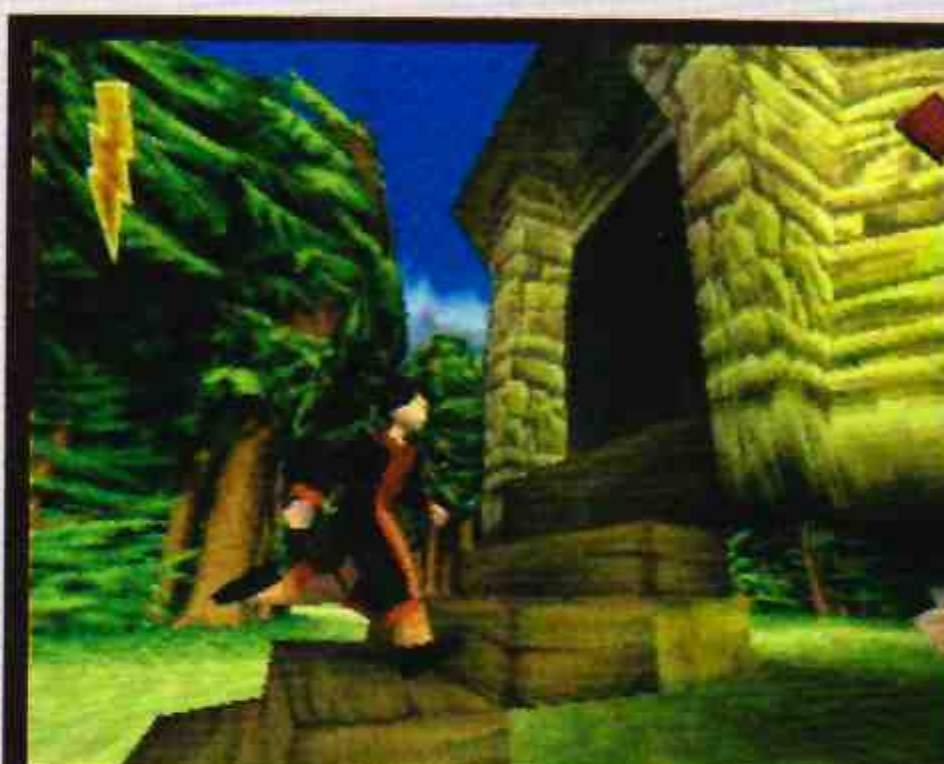
PLAYTEST

Čáry, máry, fuk!



⊗ Dračí srdce

Harry a Hagrid chovají vedlejší linii.



Podpalovač: Poté, co porazil několik velmi odpudivých příslušníků flory, chvátá Harry s Ohnivými semínky do Hagridova příbytku.



Yehve done it, Harry! It's hatchin'!

Hoří, má panenko: S jejich pomocí si můžete uvařit pořádné vejce k snídani.

Je to kluk! Jenže místo omelety se vám vylihne z vejce drak. A zkuste si ho osolit a sníst.



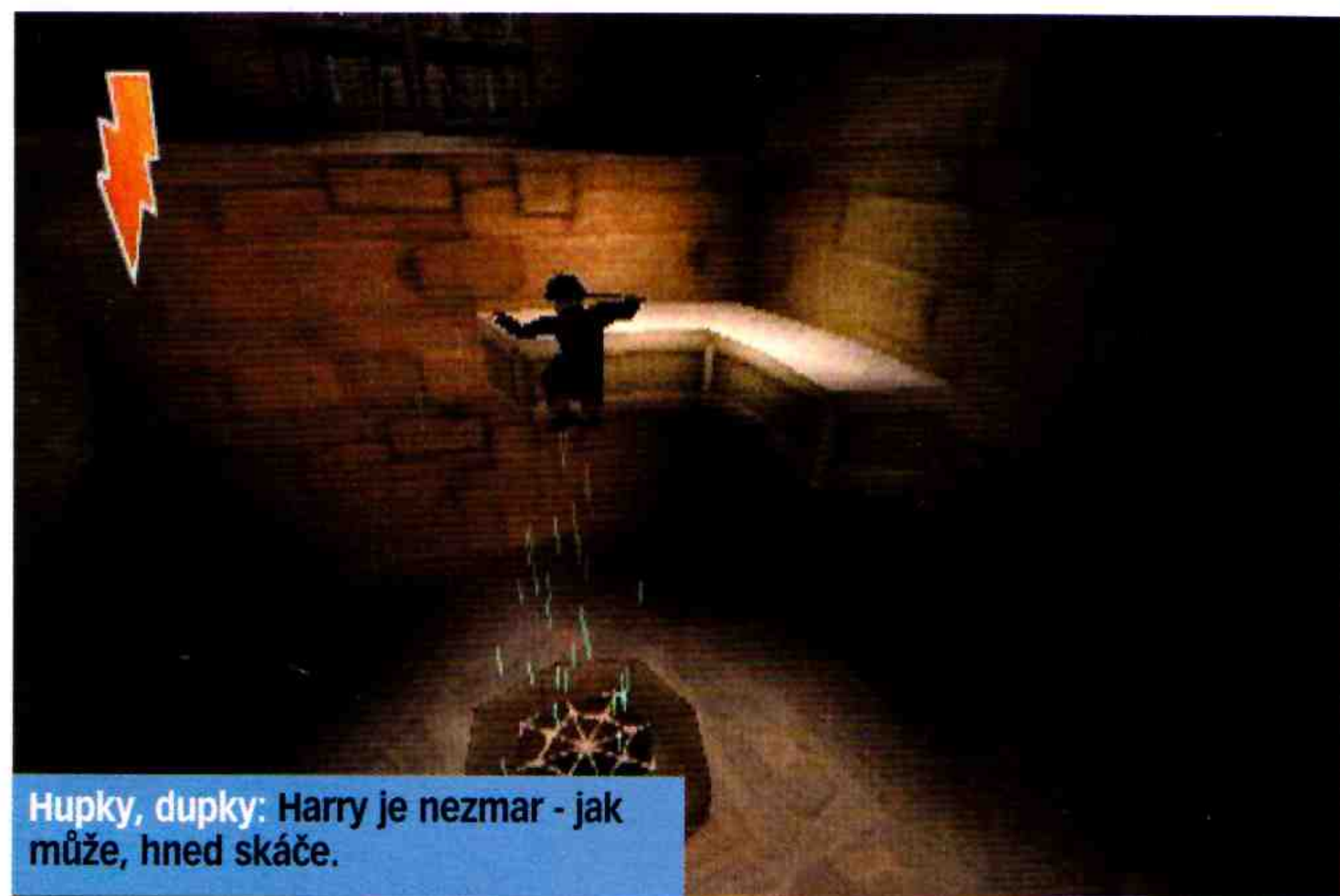
Harry, yer a true friend. I want yeh ter have this book, 'Quidditch Through the Ages'.

Za každou větší akci jste odměněni pěkným filmem. Kupříkladu poté, co riskujete svou kůži při hledání Ohnivých semínek, můžete otřít zpcené čelo a vychutnat si krásnou

sekvenci se zrozením draka. Stálo to za to. Život je jako bonboniéra: A zvlášť tahle krabice - jsou v ní Bertíkovy fazolky.



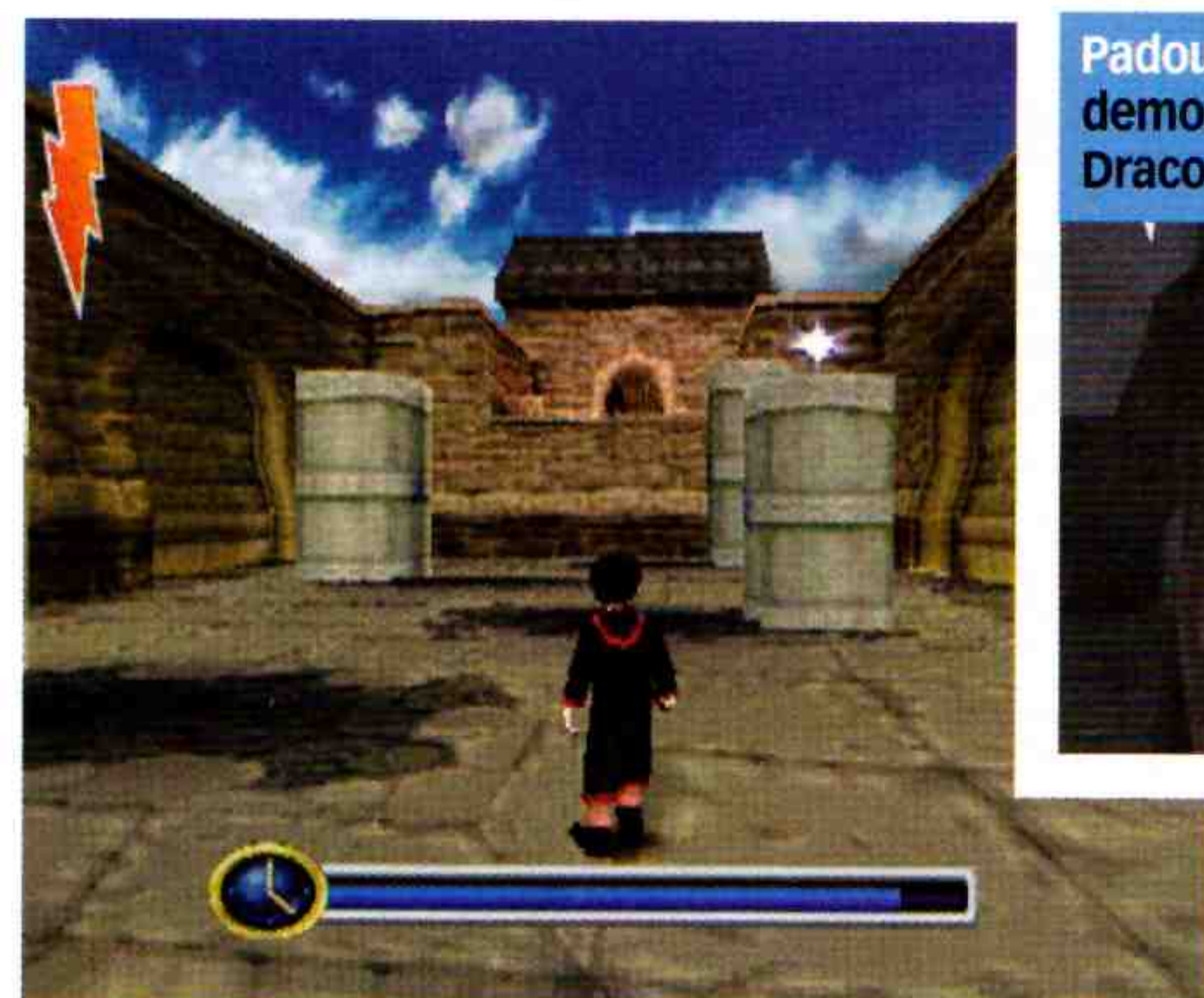
vajete jako mopslík přivázaný k ocasu Boeingu. Na jedné straně je to dobře, jde o to do úkolu a nemáte čas na nudu. Na druhé straně člověka trochu mrzí, že nemá čas pořádně školu prolézt a že nemá žádnou možnost výběru - jakmile jednou překročí škol-



Hupky, dupky: Harry je nezmar - jak může, hned skáče.



Hrana chlap: Hagrid vypadá opravdu mohutně. Tak mohutně, že se skoro ani nevejde do obrazovky.



Padouši: Víc než démoni, příšery a lord Voldemort vám bude znepříjemňovat život Draco Malfoy a školník Finch.



giant, named Hagrid, left a blanket-wrapped bundle on



Víceúčelové: Kouzla fungují jen na věci označené barevnou hvězdou. Každé kouzlo má jinou barvu.



Famfrpál: Cílem tohoto zápasu je prolétnout co největším počtem kruhů zůstávajících po zlatonce.

ní práh, už je ve vleku událostí a vykoumaného příběhu. Ani Harry nezůstává stejný a s každou sekvencí objevuje své nové a nové možnosti. Učí se svá první kouzla (nejprve jen útočná, pak se nabífuje, jak levitovat předměty, likvidovat rostliny a dokonce i transformovat neživé předměty v živé), potkává příšery, strašidla, nové přátele i nepřátele - prostě se před ním i před vámi rozevře obrovský svět vymyšlený autorkou J. K. Rowlingovou, svět, který budete moci obdivovat v rychlém běhu dobrodružství.

Proti grafice se také nedá pronést ani slůvko kritiky - pokud tedy člověk nechce, aby z nebe sjel blesk a potrestal ho za tak odporné rouhání. Hrdinové vypadají přesně tak, jak si je čtenáři představují (alespoň já jsem byl spokojený), a i když mimika není nijak závratná, úplně stačí. I okolí je parádní a tak perfektně vypiplané, až má člověk pocit, že skutečně vstoupil do světa

ta kultovní knihy. Dokonce poznáte mnoho známých míst - včetně Hagridovy chýše, Zakázaného lesa i Příčné uličky plné nejrůznějších magických butiků.

U Grimovoldů je blaze - to ovšem neznamená, že jinde byste si kousali nehty nudou. Kromě klasických skoků z plošiny na plošinu si užijete zběsilé honičky na košťatech, famfrpálových soubojů, odstřelování létajících kotlů, postrkávání soch, lákání příšer na mříže kanálů, pronásledování duchů, skládání kouzel, metalgearovského plížení kolem školníka, míchání lektvarů, logických her, útěku před trollem - prostě je toho hodně na jednu hru

MŮŽETE...



SI POŘÁDNĚ POČÍST

Nejen sovy nejsou tím, čím se zdají být. Někdy stačí obyčejná knihovna. Ignorujte ty tlusté, na které se dá vylézt, a zkuste pořádně prozkoumat ty vychrtlé. A nedivte se, až se otevrou a pustí vás do tajných komnat. Za některými jsou ukryté sběratelské karty, za některými minihry.

a čím víc si vzpomínám na to, co všechno jsem dělal, tím víc žasnu, jak se to do té hry vůbec vešlo.

Geniální je i nápad s rozdělováním bodů za výkony. Stejně jako v knize, tak i ve hře dostává každé křídlo za úspěšně splněné úkoly či za správně provedené kouzlo patřičné body - a za pozdní příchody na hodinu a další problémy se body zase odečítají. Takže si dejte bacha, ať vás neporazí Zmijozel, to by byla pořádná ostuda. Jenom je trochu divné, že všechny body Nebelvíru zajišťujete vy - copak se všichni ostatní flákají?

Ovšem ve hře je jedna věc, která vás spolehlivě zaskočí víc než bonbon Bonpari uvízlý v dýchací trubici. Skoky. Na téhle hře by mohla být přilepená cedulka variující slavný nápis na dveřích - Neskákejte, skáče samo. Prostě, jakmile se dostanete na okraj propasti, nemusíte si odírat prst o čudl. Harry nečeká na váš příkaz a vrhne se dopředu sám. Na vás je jen, aby

„Fenomén Harry Potter vám nemohl uniknout a vy jste nemohli uniknout jemu.“





⊗ Nepřátelé

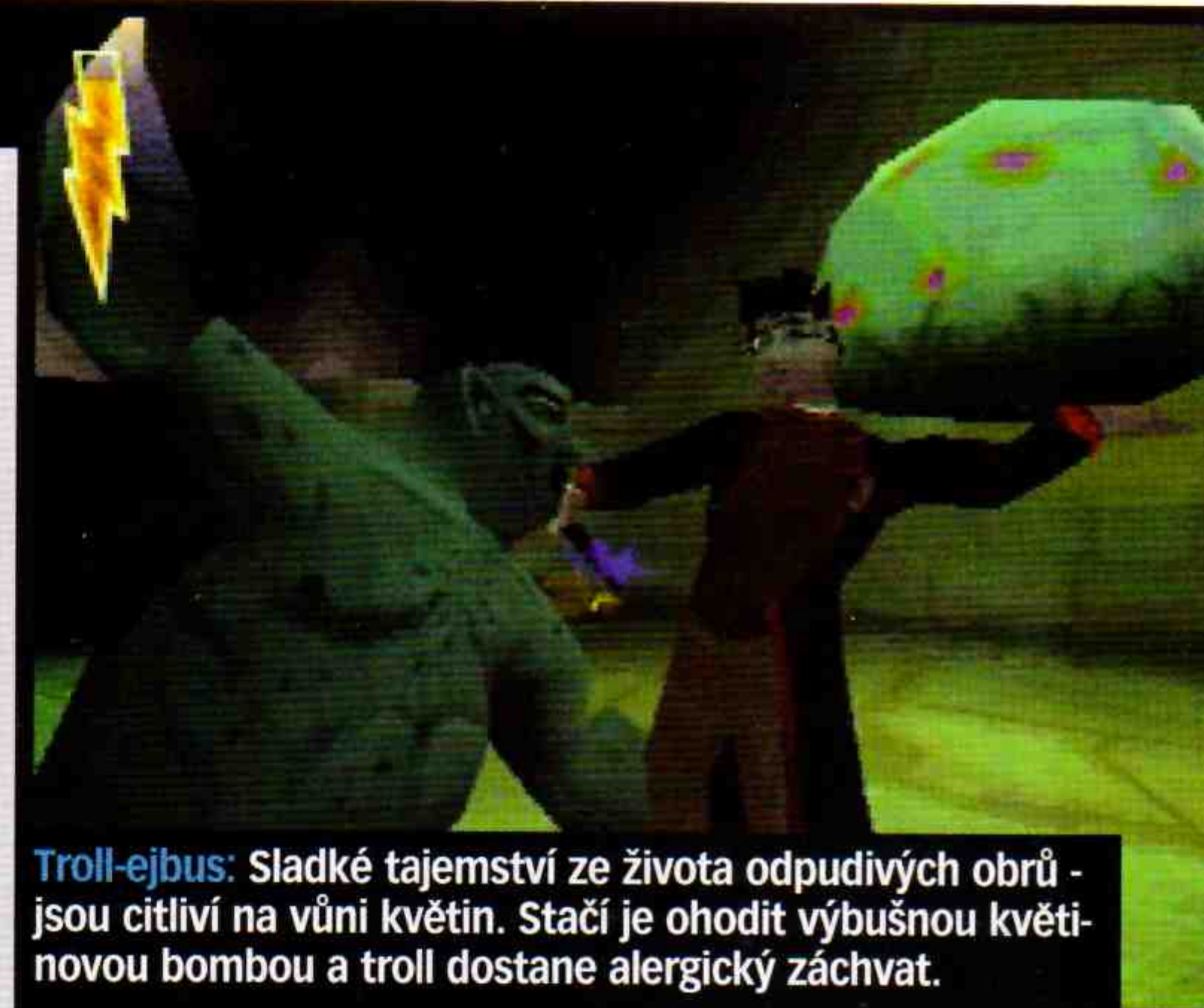
Bitvy jsou zvláštní a zábavné.



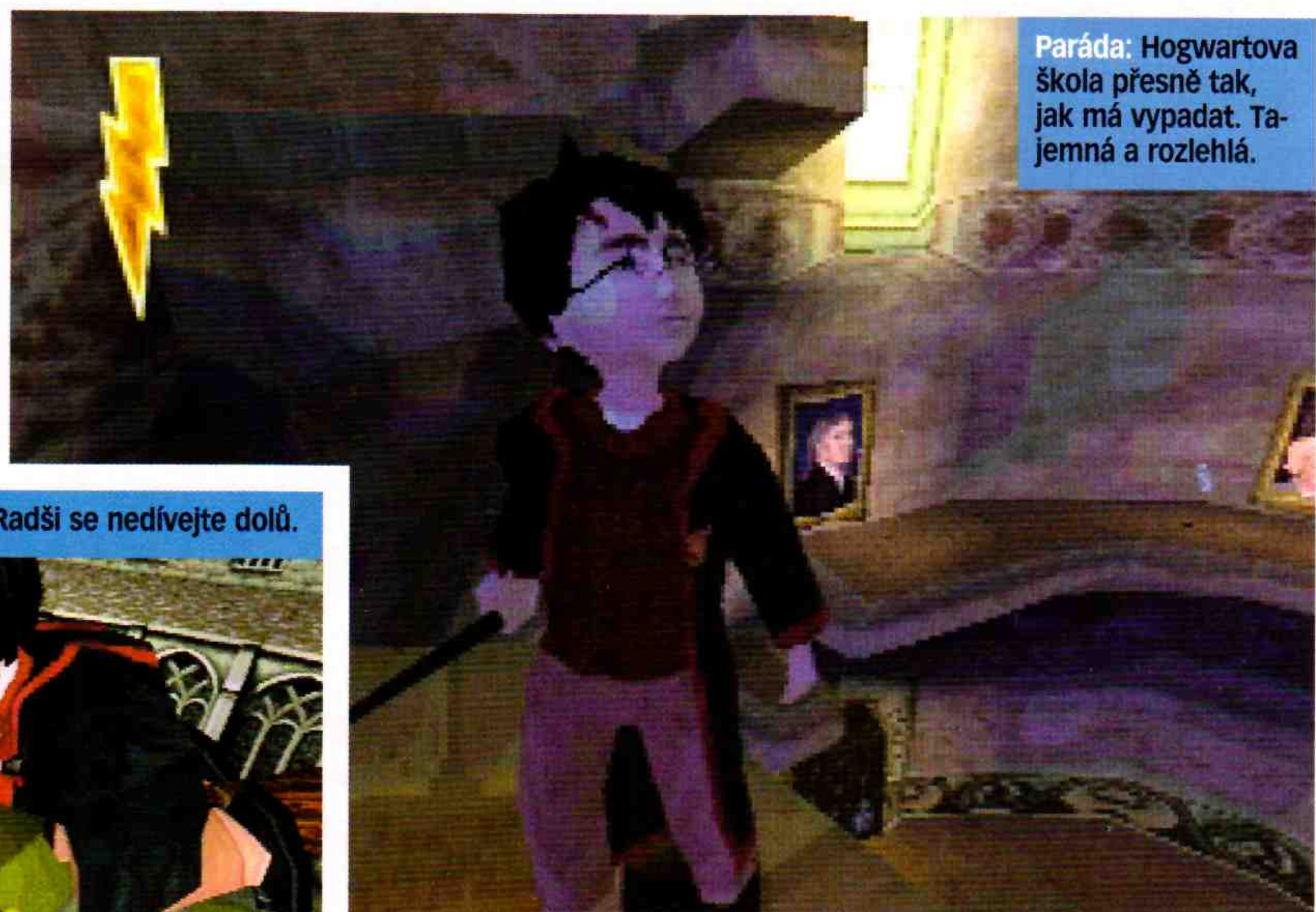
Prasátko Babe: Oživlá kamenná socha. S tím jste přeci museli počítat. Naštěstí na ní stačí kouzlo Flipendo.



Panáček Plecháček: Když nepomůžou kouzla, zkuste otvírák na konzervy.



Troll-ejbus: Sladké tajemství ze života odpudivých obrů - jsou citliví na vůni květin. Stačí je ohodit výbušnou květinovou bombou a troll dostane alergický záchvat.



Paráda: Hogwartova škola přesně tak, jak má vypadat. Tajemná a rozlehlá.

TĚŽKÉ UMĚNÍ
A ukecané...
obrazy na škole nejsou jen tak obyčejné mazačky. Většina z nich si s vámi dovede pokaždé, a když jim řeknete správný kód, pustí vás do tajných místností.



Pravidlo číslo jedna: Radši se nedívejte dolů.

se taky trefil. Pravda, je to trochu nečekané usnadnění života, ale jak se říká, hloupý, kdo dává, hloupější, kdo nebere. Stejně tak přímochař je používání kouzel. Jedno jediné tlačítko funguje pro všechny kouzla - a hra sama pozná a určí, jaké kouzlo potřebujete. Vzhledem k tomu, že kouzlit smíte jen na určitých místech a vaše magické triky fungují jen na věci označené barevnou blýskající se hvězdou, není to zase tak moc složité.

Já vím, nezbyvá moc místa na osobní iniciativu, ale nemusíte mít strach, že by hra udělala všechno za vás a vy se mohli jen tiše a bezmocně dívat. Věcí na hraní je stále dost a rozhodně narazíte i na pár míst, při kterých se spolehlivě zpotíte v podpaží. I když je fakt, že hra je určená hlavně mladším hráčům (kteří

MŮŽETE...



● HRÁT OBŘÍ ŠACHY

Partička s obřími figurkami je jednou z nejzajímavějších miniher (a že jich je tu spousta). Masivní šachové postavy se pohybují samy od sebe a Harry se musí dostat na druhou stranu šachovnice, aniž by ho nějaká zašlápla. Ale tam na něj čeká to největší nebezpečí.

si ji snad ani nezaslouží), neznamená to, že jí zkušenější pařani projdou s lehkostí kulky kutající si cestu slezinou. Zákysům se určitě nevyhnete - i když asi nenarazíte na žádný, který by vás nadobro zastavil a odvrátil z vašeho boje proti samotnému Voldemortovi. Hodně nepříjemná je kupříkladu „střelba“ z hůlky - zvláště na pohybující se terče. Hůlka je totiž dost pomalá, a tak nesmíte střílet přímo na objekt, ale na místo, ve kterém se teprve objeví. Moje osobní peklo bylo trhání per z ocasu prchajícího páva, což je asi nejtěžší a zároveň nejotravnější část hry, kdy kličujete mezi krabicemi a musíte držet krok s utíkajícím opeřencem. Ale člověk nesmí házet magickou hůlkou do pšenice. Stačí jen trocha úsilí a vítězství bude určitě brzy vaše. A i když Harry Potter není možná hra, nad kterou byste strávili příští pětiletku a budete jí mít dohranou dřív než vám zgumovatí rohlíky, nevadí - ten čas, který s ní prožijete bude rozhodně příjemný. A to mi můžete věřit. Student z Nebelvíru by vám přece nelhal, ne?

● Jiří Pavlovský



Heavy Metal: Sežer tohle, nádhero.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 9
Nápaditá a vypiplaná.

● HRATELNOST 8
Spád, rozmanitost a ještě jednou spád.

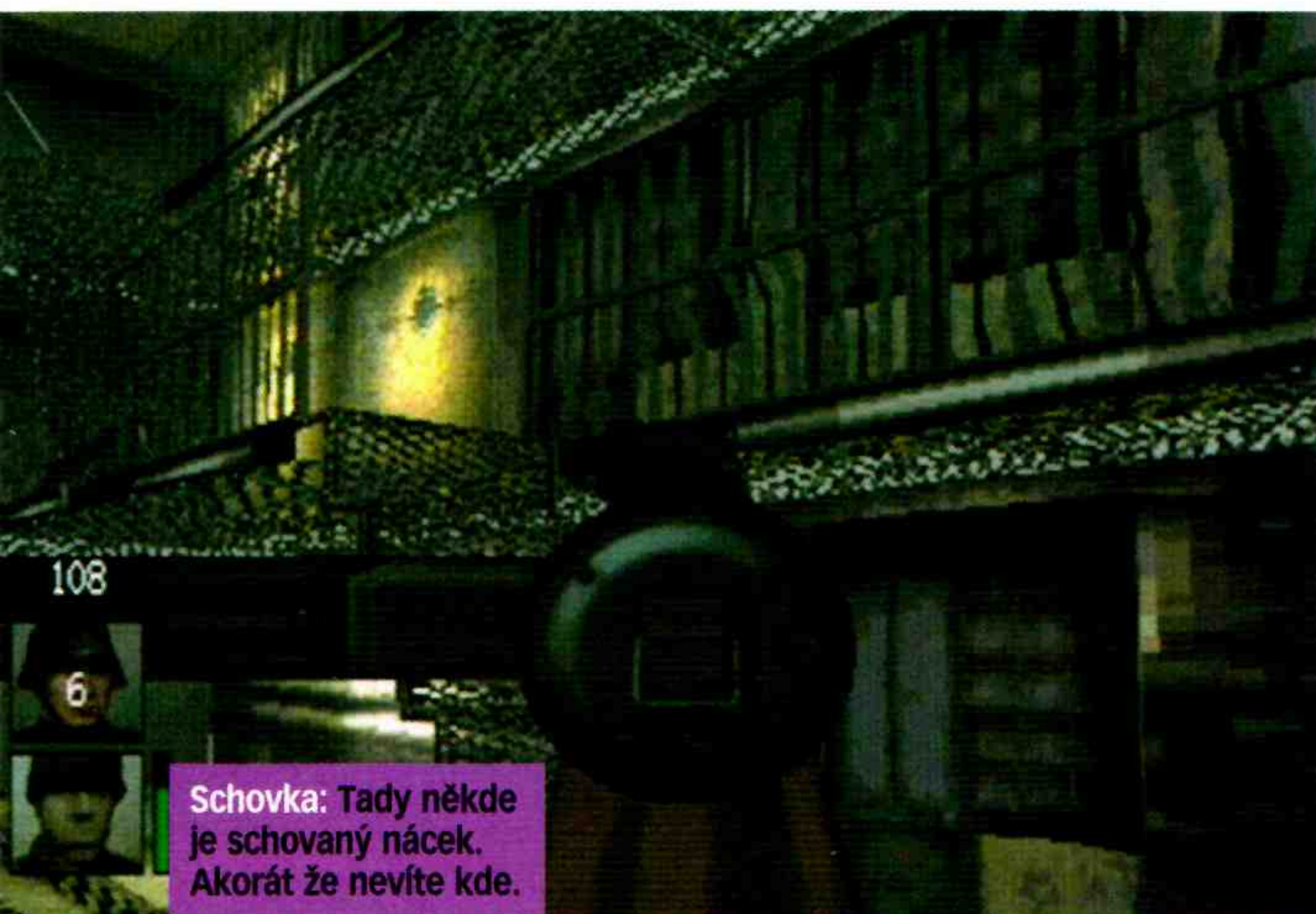
● ŽIVOTNOST 8
Trochu krátké, ale nic vám nebrání sjet to znovu a lépe.

CELKOVĚ

Hra, která je stejná jako kniha. Má tempo, švih, nápady - a za den ji máte za sebou.



„Zákysům se určitě nevyhnete - i když na neřešitelný problém nenarazíte.“



Schovka: Tady někde je schovaný nácek. Akorát že nevíte kde.



Plná polní: Dynamit, sniperka, samopal... a co takhle sváča?

HIDDEN & DANGEROUS

Dovedte mě ke svému vůdci, vy zavšivení náckové, ať mu můžu rozcuchat patku!

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **TAKE 2**
VÝROBCE: **TARANTULA**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUŠTE
TŘEBA...**

**MEDAL OF HONOUR
UNDERGROUND**
PSM32 9/10
Střílečka z 2. světové války. Skvělá.

**TENCHU 2: BIRTH OF
THE ASSASSINS**
PSM31 7/10
Nejlepší "kradmá" akční hra. Ninja!



Nejopěvovanější česká hra urazila od péčkové verze na péškovou dlouhou cestu, dlážděnou zřetovanými helmami skopčáckých vojáků a okvětními lístky oslavných recenzí, cestu tak dlouhou, že už tu původní hru skoro nepoznáme. „Je to tak, třeba je to k nevíře, ale konverze se na hře občas zapíše“, jak se o tom zpívá v rumunské verzi pořadu Dády Patrasové. *Hidden & Dangerous* pro PlayStation toto staré moudro jen potvrzuje.

Jste v druhé světové válce a k ruce máte tým vojáků záškodníků. V úvodním menu, k jehož účelnosti se ještě dostaneme (pokud si na to vzpomeneme), si vyberete jak vojáky podle vlastností, tak arzenál zbraní a vojáckých vychytávek, které budete vytahovat jako z klobouku (jako z klobouku vlastně zrovna ne, protože až se ocitnete v poli, shledáte, že s plnou polní včetně kulometu, sniperky a bedny dynamitu už bazooku neutáhnete). Po briefingu jste vrženi do centra dění, které je v každé misi a v každé kampani rozdílné

a vždy velmi atraktivní. Zde se ukáže, že hafa úvodních menu byla vlastně zbytečná a všechno včetně vojáků a zbraní jste mohli v klidu a míru nechat vybrat samotnou konzoli (což bude patrně nejfrekventovanější volba v menu).

Na rozdíl od kýžené spolupráce jednotlivých vojáků a využívání jejich schopností si totiž misi v klidu projdete s jedním borcem, ze zálohy odpravíte sem nácka a tu nácka (v čemž vás vydatně podporuje jejich body-



count) a pohoda jazz. Co se ovšem *Hidden & Dangerous* upřít nedá, je jednoznačně hratelnost. Hra se snaží co nejvíce přiblížit realitě, což se jí ve smrtelnosti vaší postavy opravdu daří. Tohle není ten typ gamesy, kde naběhnete do místnosti plné skopčáků, uděláte z nich sekanou, osouložíte britskou zajatkyni a podříznete Hitlerovi krk. Nic takového. V *Hidden & Dangerous* do takové místnosti vběhnete, a ještě než se stačíte rozhlédnout (a shledat, že zajatkyně ani Hitler se nekona-jí), schytáte kulku do čela. Jistěže máte větší životnost než vaši němečtí kamarádi, které stačí pokropit dávkou ze sapíku a už ryjí nosem v nezakypřené hlině, ale i to málo stačí, abyste byli po většinu hraní podělaní až za ušima.

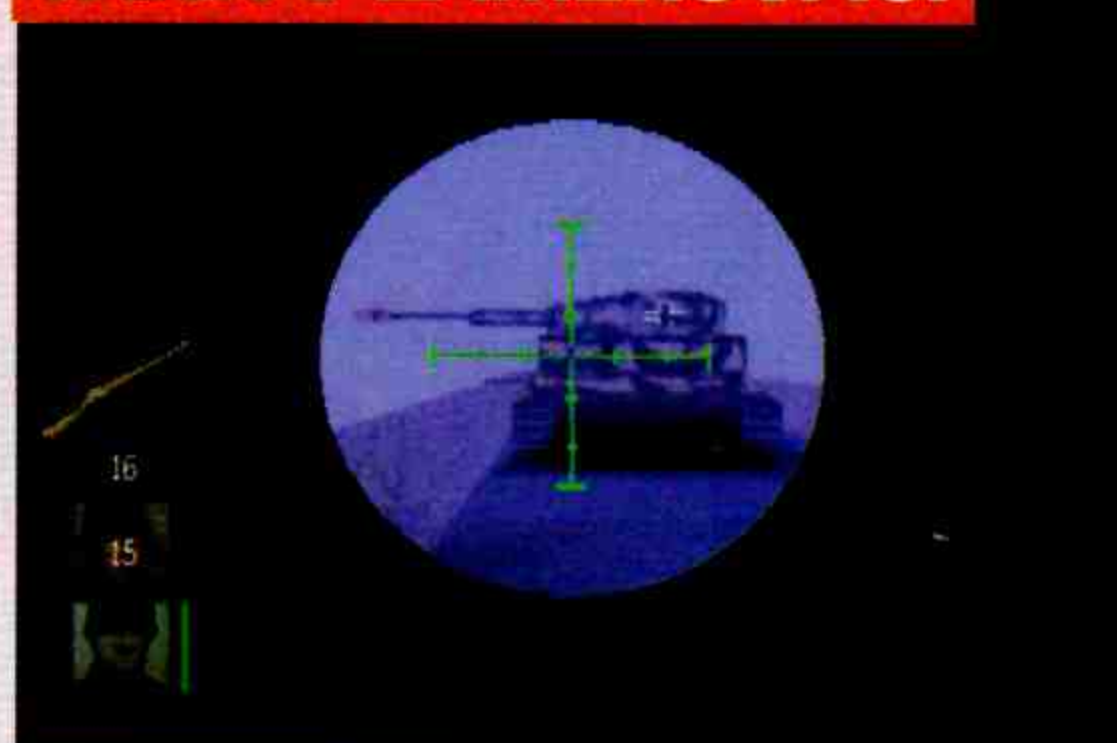
Návody, jak se ve hře chovat, jsou proto víceméně dva. Ten první spočívá v tom, že uděláte krok, zkontrolujete prostor před sebou zaměřovačem sniperky, uděláte další krok a tak dále. Plížíte se, popravujete nácky zezadu (jó!) a pak někomu vsunete dynamit pod chodidla. Ale je tu ještě druhý způsob



Tanec v tanku

Proč se hnát na kole nebo smrdět v autě, když můžete frčet v tanku?

TANK V ZAMĚŘOVAČI



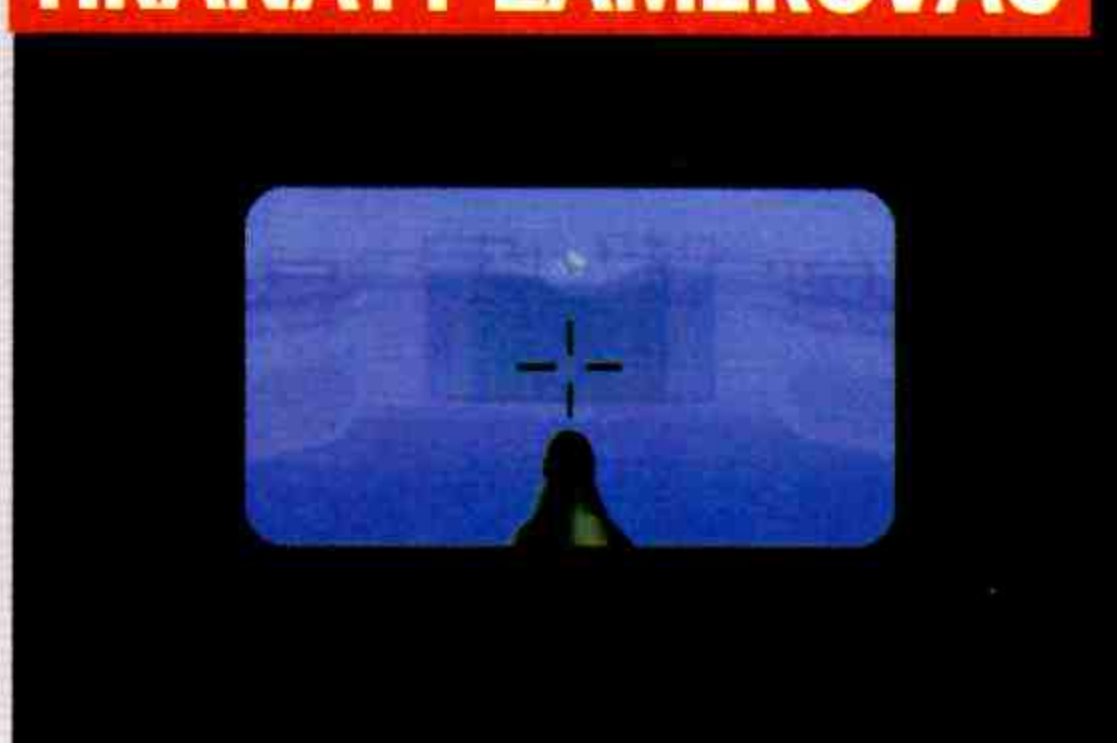
Na obzoru je tank a s tankem se dají zažít věci - zvlášť když to máte v popisu práce, tedy mise.

TANK ZBLÍZKA



Nastupování do tanku je prosté - stačí se k němu přiblížit. Ale vylézt můžete jen stiskem **△** a **⊗**.

HRANATÝ ZAMĚŘOVAČ



A jsme v tančíku. Udělat ze vzdálených vrat hromadu sutin zvládne i půlměsíční štěně. Dokonce i vy.



Batsignal? Nikoliv, jen se snaží sestřelit vaše spojenecké kolegy.



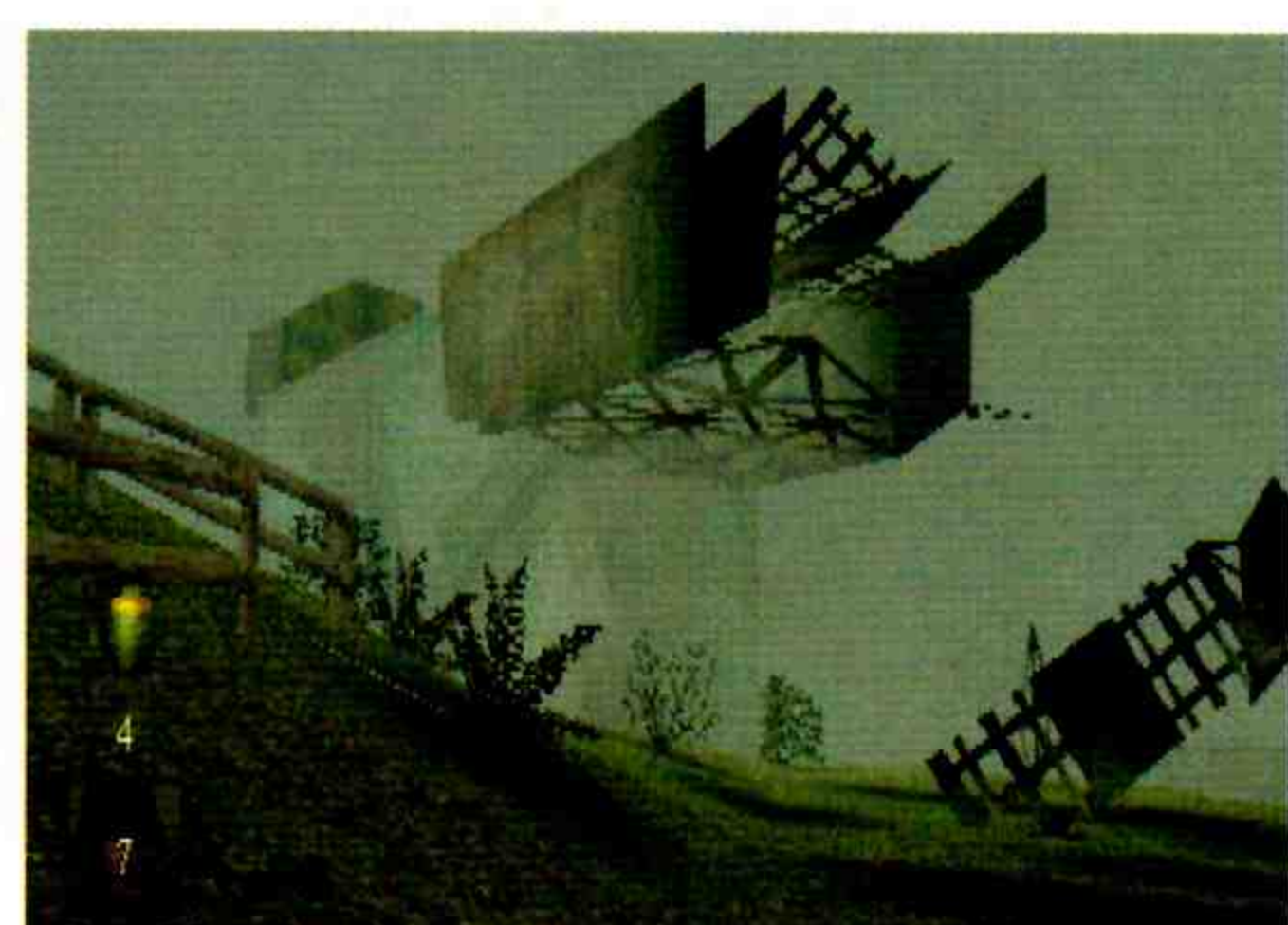
To bolí: Němčourští killeři mají ostře nabito. Vy ostře schytáno.



BACHA PAŽBA

Automatické zbraně

mají jednu hezkou vlastnost. Lezou vám do výhledu. Takže až budete chtít popravít tohoto typu, kterému jste slíbili život, mířte výš. Jinak ho jen zraníte.



Itálie 1941: Sem byste svou holku nevzali. Pokud není upírka.



V lesíčku: Dokonce ani houbařům se nevyplatí lézt Němci do žita.

hry, kdy jí prostě procházíte jako Rambo, vrýváte si do paměti pozice protivníků, a když to schytáte, loadnete hru a projdete to znovu - a tentokrát už víte, kde na vás čeká ten který fricek. Na umělou inteligenci totiž můžete zapomenout - Němčourři jsou při každém loadu na stejném místě, a když z jednoho děláte řešeto, jeho kolega metr od něj se ani nehne (dokud mu neuděláte z obličeje průvan). To ale není výtka, v této hře jde především o taktiku a opatrnost - a šachy přece také nemusíte hrát s neprůstřelnou vestou.

Zatím to zní dost dobře - problém je v tom, že se to na některých místech nedá hrát především díky ovládání. Tak třeba sniperka, záškodníkův nejlepší kamarád. Je nutno ji používat téměř pořád, ale při práci se zaměřovačem se občas chová, jako byste do pole poslali odstřelovače s vážným motorickým postižením. Přesně zamířit je nemožné,

„Plížíte se a pak někomu vsunete dynamit pod chodidla...”

MŮŽETE...



● VYBRAT MISI

Výběr misí a kampaní samozřejmě závisí na postupu ve hře, ale ke své oblíbené misi se můžete kdykoliv vrátit.

● VYBRAT VOJÁKY

Svůj tým vybíráte ze zastupujících vojáků, z nichž každý má jiné vlastnosti a kšicht. V akci jsou však všichni stejní.

● VYBRAT ZBRANĚ

Granáty, dynamit nebo sniperka? S tím se nemusíte zatěžovat, když vám může všechny ty věci vybrat sama hra.

protože se zaměřovač trhá jako širokoúhlý film na tři-osm-šestce, ale to hra řeší tím, že je azimut zásahu rozšířen kolem zaměřovacího kříže. Pěkná z nouze ctnost.

Podobně kontroverzní by mohla být třeba skutečnost, že vám samopal zabírá půlku výhledu (včetně vojáka, na kterého míříte), ale dosti kritizování. Podíváme-li se na taktiku, je jasné, že tady hra zůstává jasně nadprůměrná. Jednotlivé levely jsou krásně navržené - ve dne, v noci se pohybujete po industriálních prostorách, stejně jako po lesích a farmách i po nádherně vyvedených uličkách měst a městeček. Úkoly, ať už masakrální či rozvědnické, skvěle korespondují s prostorem, v němž se odehrávají - a třeba už jen takový zřícený most, na němž budete sabotovat německé obrněné vozy, má atmosféru, že by se dala krájet.

Na *Hidden & Dangerous* je znát, že to není hra pro PlayStation. Na druhou stranu má ale zatraceně tuhou háček, který už v úvodní misi zasekne za hráčskou čelist a provlácí ho radostkami záškodnického povolání. Má zkrátka své velké klady a také velké zápory. A co víc, stojí zhruba 600 korun. Co dodat?

● Darek Šmíd

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 5
Jakž takž, ale miss grafiky to není.

● HRATELNOST 7
Překousnete ovladač a půjde to.

● ŽIVOTNOST 6
Misí je spousta, to se musí dohrát.

CELKOVĚ
Krásná prostředí, solidní mise, divná grafika a humusácké ovládání.

7
10



Hrdina: Tak to je on. Malý a hnědý. Na vtip o viditelnosti černochů v tunelu si vzpomene-
te během hry častokrát.

PLAYTEST
Kirikou



Rozcestí: Vyplatí se zkou-
šet co nejrozdílnější cesty -
najdete na nich nejen bo-
nusy, ale i speciální hmaty.

**DOBRÁ
VODA** →

Bubliny
Bubliny, které sbíráte ces-
tami, můžete po skončení
hry vyměnit u své
mamky za životy,
eventuelně je zkusit
použít u mytla.



KIRIKOU

Máte problémy? Hakuna Matata...

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **KOCH MEDIA**
VÝROBCE: **OUAT ENTERT.**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...**

CRASH BANDICOOT 3
PSM9 9/10
Výtečná pseudo 3D plo-
šinovka.

ABE'S EXODUS
PSM9 8/10
Úchvatná plošinovka s
explodujícími prdy.



**Ačkoliv Kirikou zní jako struč-
né ranní kokrhání kohouta fláka-
če, je to jméno hlavního hrdiny
nové videohry. A ačkoliv by se
zdálo, že podle jména to bude
nějaká cizokrajná bytost s plácačkovými ušima
či raketovým nosem, pohybující se dozadu mo-
hutnými smrkami, je Kirikou docela obyčejný malý
černoch s čírem. Co na něm už tak obvyklé není,
je to, že jakmile vylétl z břicha své matky, oka-
mžitě s ní začal diskutovat o smyslu světa, a sot-
va zjistil, že svět kolem není tak úplně v pořádku,
vzal nůž a šel bojovat se zlem. A boj to byl tvrdý
- padouch se rozhodně neřídil hláškou z bible
„nechte maličkých přijít ke mně“.**

Kirikou je francouzská hra podle francouz-
ského animovaného filmu na motivy jisté africké
legendy. Podle těch několika ukázek, kterými je
hra proložena, se dá soudit, že film může být

dost zajímavý a rozhodně zvláštní - souboj akční-
ho batolety s kouzelníky a démony se nevidí ka-
ždý den. Jenomže sama hra zase tak zajímavá ne-
ní. Ne, není to typicky narychlo spíchnutá game-
sa, je vidět, že si s ní tvůrci vyhráli, ale přesto jí
něco chybí.

Nejdřív to pozitivní. Ačkoliv je *Kirikou* jen
dvojrozměrná plošinovka, je plastická jako trhavi-
na. Zapomeňte na lineární cestu zleva doprava,
svět *Kirikou* je plný různých cestiček, spousty taj-
ných stezek a úkrytů. Zároveň při objevování no-
vých koutů šprtáte i nové hmaty či bojová kom-
ba, a také si vylepšujete svůj zbraňový arzenál.
Nejprve si musíte vystačit jen s buclatou pěstič-
kou, tu nahradí klacík, pak kus oštěpu a nakonec
velká kudla. A pak, že nože nepatří dětem do ru-
kou. Také vyfasujete starý cestovatelský klobouk,
který vám slouží jako štít, zbraň i padák. I nepřá-
tel je docela dost - a aby vám nepřišlo líto, že je

musíte likvidovat, jsou to všechno afro-roboti.
Tak proč jsem se sakra při hraní nudil?

Asi proto, že přes všechny tyhle parádičky je
hra přece jen hodně klasická. Navíc je prostředí,
v němž se vše odehrává (všechno je v téhle hře la-
děné do hněda), přece jen dost monotónní a člo-
věk ani není moc zvědavý, co na něj vybafe v pří-
štím levelu. Fantazie tvůrců do výšin zrovna neza-
mířila a spíš se drží ve společnosti přízemních mra-
zíků. Taky likvidování padouchů skokem na hlavu či
majnutím dýkou není žádné novum. Vedle živelné
barevnosti takových her, jako je *Klonoa* či *Tomba*,
je *Kirikou* jen bezvýrazným stínem. Škoda.

● Jiří Pavlovský

VERDIKT

PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA 6**
I přes inspiraci africkým mýty mdlá.

● **HRATELNOST 6**
Nic vás netáhne kupředu.

● **ŽIVOTNOST 7**
Mnoho míst na prozkoumání - ale proč.

CELKOVĚ
Smutný případ hry, která
má všechno, co má hra
mít, ale přesto nefunguje.



**„Svět Kirikou je plný různých cestiček,
spousty tajných stezek a úkrytů.“**



PLAYTEST
NBA LIVE 2002

NBA LIVE 2002

**Černí muži umějí skákat,
ale skáčou stejně jako loni.**

FAKTA

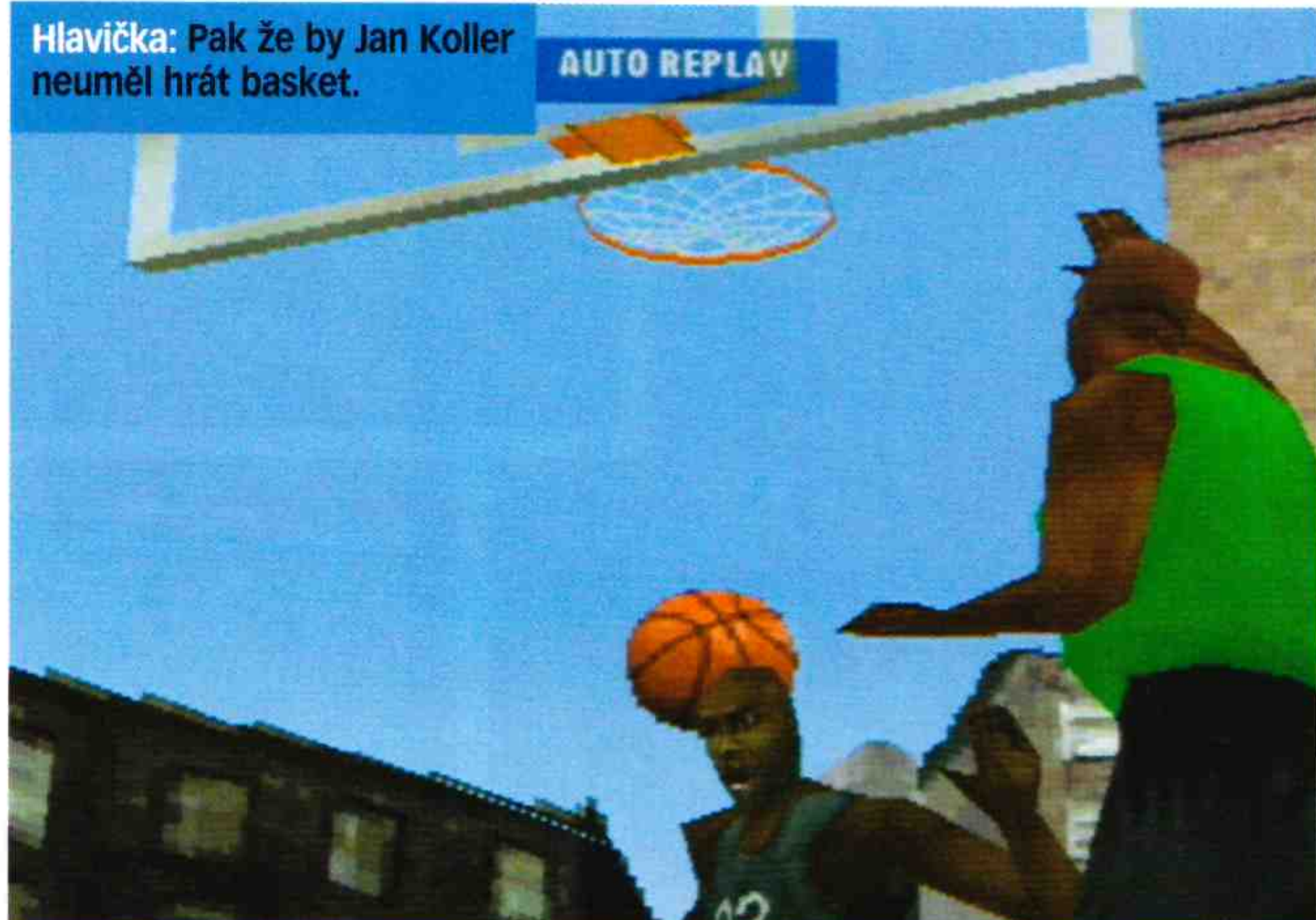


DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **EA SPORTS**
VÝROBCE: **IN HOUSE**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TREBA...**

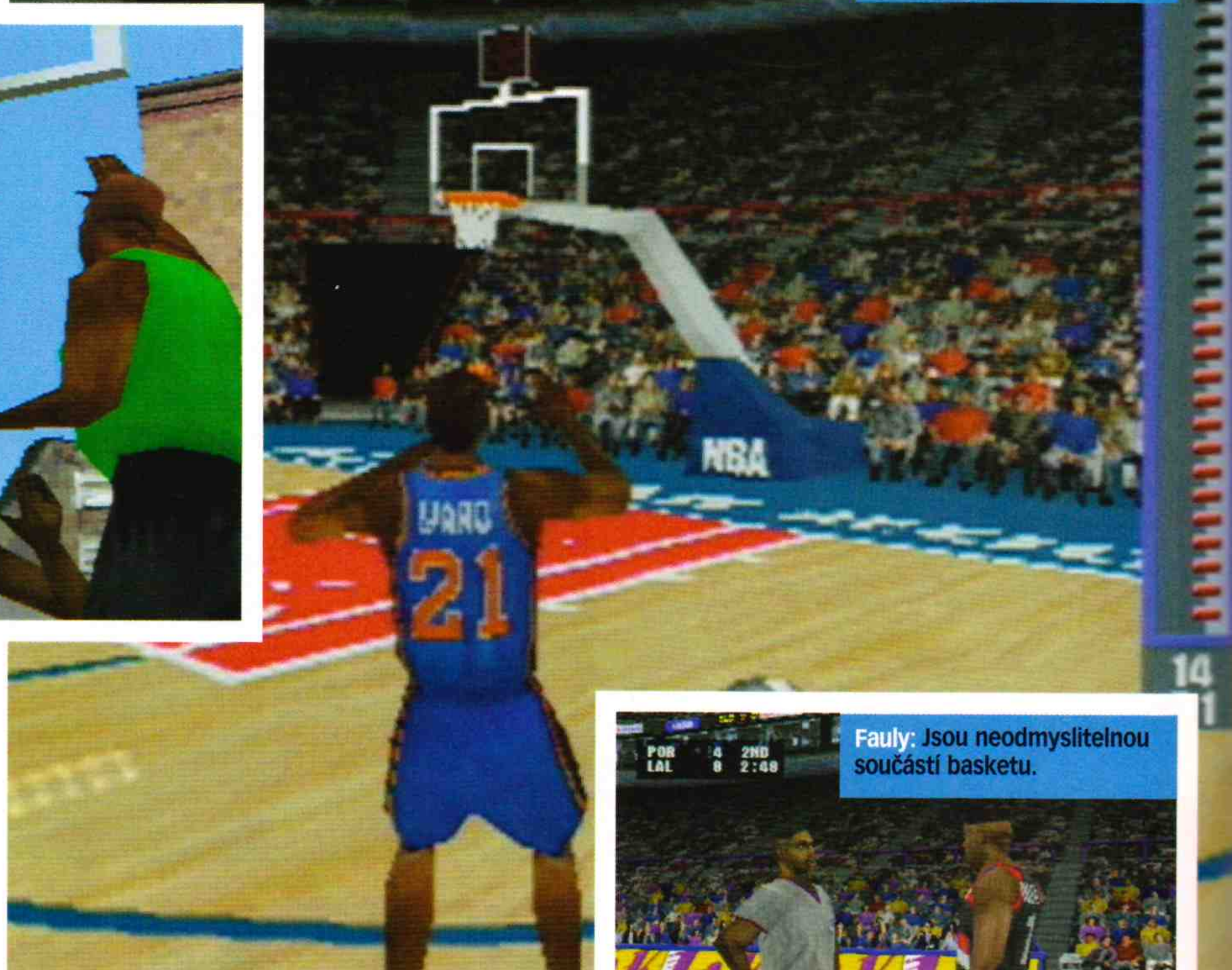
NBA LIVE 2001
PSM34 8/10
Pokud vám nevadí loňské soupisky...

NBA HOOPZ
PSM37 7/10
Je líbo arkádovější styl?



Někdy se o sportovních sériích EA Sports mluví jako o nejdražších remixedech minulých ročníků a většinou je toto hodnocení trochu nespravedlivé. Zklamání hráčů i recenzentů herních časopisů často totiž vychází spíše z nepodložených nadějí a přílišného očekávání. Bohužel, v případě hry *NBA Live 2002* žádné polehčující okolnosti nenajdeme - od loňské *NBA Live 2001* se totiž opravdu liší v podstatě jen upravenými a aktualizovanými soupiskami týmů...

Pohyby hráčů při hře i jejich chování a grimasy v přerušené hře jsou úplně totožné, a ani malého vylepšení se nedočkala grafická stránka hry, byť je samozřejmě i tak na velice slušné úrovni - jak jsme si už ostatně u tohoto basketbalového seriálu od EA zvykli. Žádný nový herní mód, žádná podstatná vylepšení hratelnosti a možnosti



ovládání hráčů během zápasů - snad s výjimkou lépe zpracovaného zakládání rychlých protiútoků: letos je mnohem snadnější poslat rychlý a překvapivý pas na nabíhajícího pivota přes celou šířku hřiště. Jinak je ovšem *NBA Live 2002* samozřejmě velmi kvalitní sportovní hrou a pro toho, kdo nehrál loňský nebo předloňský díl tohoto nekonečného seriálu, je to rozhodně správná volba - jestliže si chcete zahrát na své PlayStation mašině skutečně ten nejlepší basket, těžko budete hledat dokonalejší a zábavnější titul.

Nabídka herních módů je zajímavá a pestrá, jistě si nikdo nemůže stěžovat, že by si nevybral. Kdo si chce jen tak zadřiblovat mezi koši, zvolí přátelský zápas nebo velmi zábavný pouliční basket jeden na jednoho - Michael Jordan in 1-On-1. O něco méně vzrušující je při hře jednoho hráče 3 Point Shootout, kde máte za úkol nastřílet co

nejvíce košů z trojkových pozic - na druhé straně je právě tento mód skvělou a jednoduchou volbou pro turnaj více hráčů. Pro basketbalové nadšence, kteří hodlají u hraní *NBA Live 2002* strávit hodiny, dny, týdny a měsíce, jsou tu potom dvě zajímavé nabídky: Season a NBA Live Challenge.

Pokud zvolíte Season, můžete si zahrát hned 10 kompletních sezon NBA - včetně klasických výměn hráčů, draftů, podepisování profesionálních smluv a základního manažerského vedení celého klubu. Fantasticky zábavný a také slušně obtížný je mód NBA Live Challenge, ve kterém postupně plníte různé úkoly ve čtyřech obtížnostních kategoriích. Mezi snadnější úkoly patří například vyhrát zápas o 10 bodů nebo doskočit 15 míčů pod oběma koši, mezi těžší pak zvítězit v zápase výběrů all-star o 10 bodů či získat speciální Canada Cup, k těm nejobtížnějším patří úkol porazit Micheala Jordana v utkání jeden na jednoho nebo vyhrát utkání výhradně proměňováním trojkových pokusů. Po splnění daného bodového limitu pro každou obtížnost získáte zajímavé odměny (viz rámeček v pravém horním rohu).

U sportovních her je samozřejmě nejdůležitější, jaká je hratelnost samotných zápasů a jejich

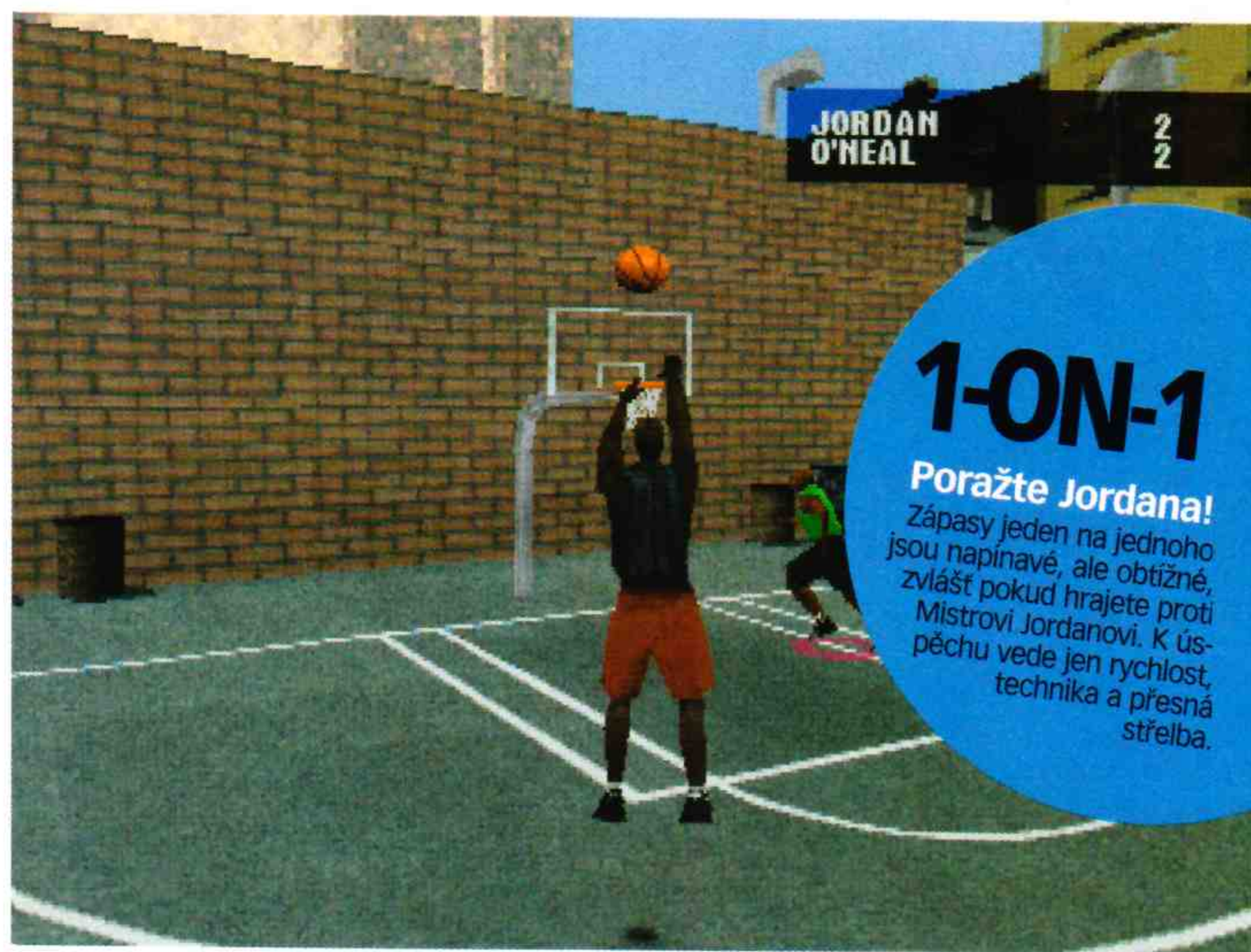


„Basket od EA se po stránce zpracování zápasů dostal na špičkovou úroveň.“



prezentace. Zatímco u sérií FIFA nebo NHL existují každý rok desítky výtek a méně či více objektivních stížností hráčů i recenzentů, basket od EA Sports se po stránce zpracování zápasů a hratelnosti dostal na špičkovou úroveň, ke které už roky nejsou podstatnější připomínky. Navíc si desítkami různých nastavení můžete vše upravit podle svých představ, zvolit obtížnost, upravit si pravidla a samozřejmě si i vytvořit vlastního hráče či vlastní tým, zvolit systém kamer při zápasech, který vám bude nejvíce vyhovovat, můžete svůj tým během zápasu koučovat nebo ponechat starosti kolem střídání a taktiky na asistentovi - ovšem možností úprav je ještě daleko víc.

Ze všech pozic: Je to tak, basketbal není fotbal, tady se musí střílet často, zleva, zprava, ze země i z výskoku.



MŮŽETE...



● **HRÁT V HLAVNÍ ROLI**
V NBA Live 2002 nemusíte nutně ovládat celý váš tým, ale můžete si zvolit jednoho oblíbeného hráče (nejlépe asi pivota nebo rozehrávače) a odehrát celý zápas v jeho roli (Player Lock Mode). Lze samozřejmě využívat všech možností ovládání, pohyb, střelbu, přihrávku, výskok, a navíc máte přidělena ještě speciální tlačítka ve chvíli, kdy nebudete u míče. Můžete vyzvat spoluhráče ke střelbě (L) nebo si říct o přihrávku (R), dokonce pomocí tlačítka (X) udělovat stručné pokyny a měnit taktiku.



O grafice už byla částečně řeč: je na velmi vysoké úrovni, ale vzhledem k možnostem rozlišení a v souvislosti s velkou rychlostí a agresivitou hry, jakou je basketbal, je přece jen trochu méně přehledná. Zato hudba, údery míče do palubovky, skandování tribun, skvělý komentář a všechny ostatní zvuky patří k tomu nejlepšímu, co bylo kdy u sportovní hry z televizních reproduktorů nebo připojených beden slyšet.

● Milan Jablonský

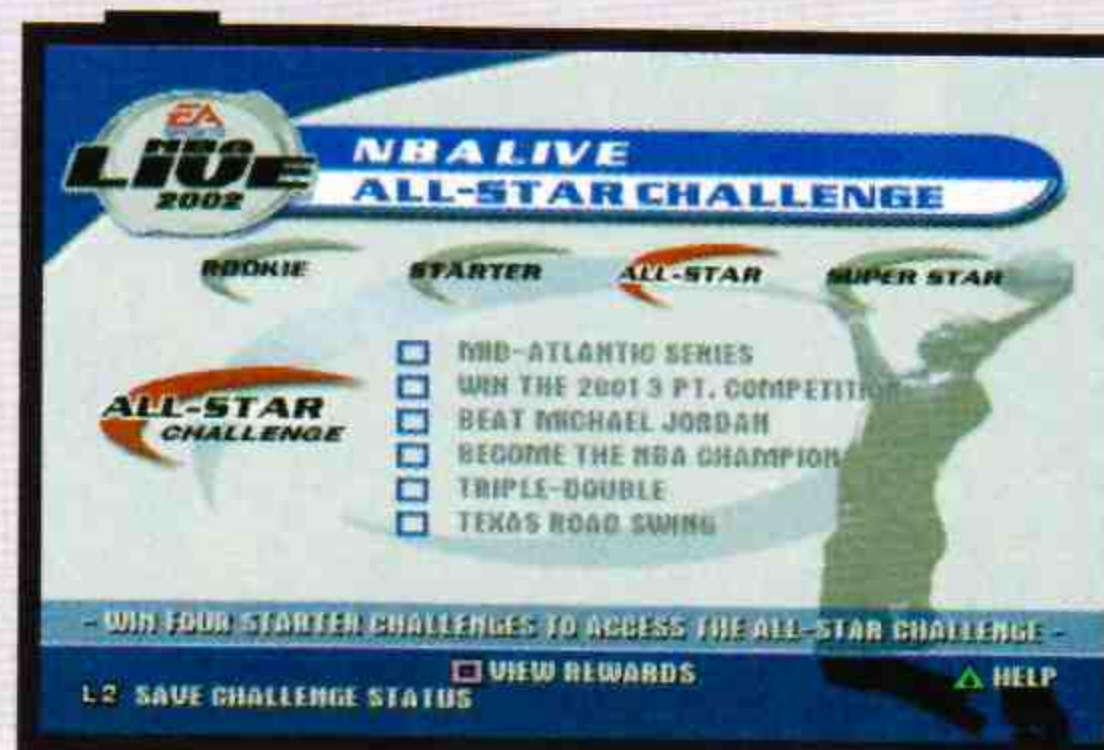
PLAYTEST

Dej koš!



Bonus!

Šance jen pro ty nejlepší...

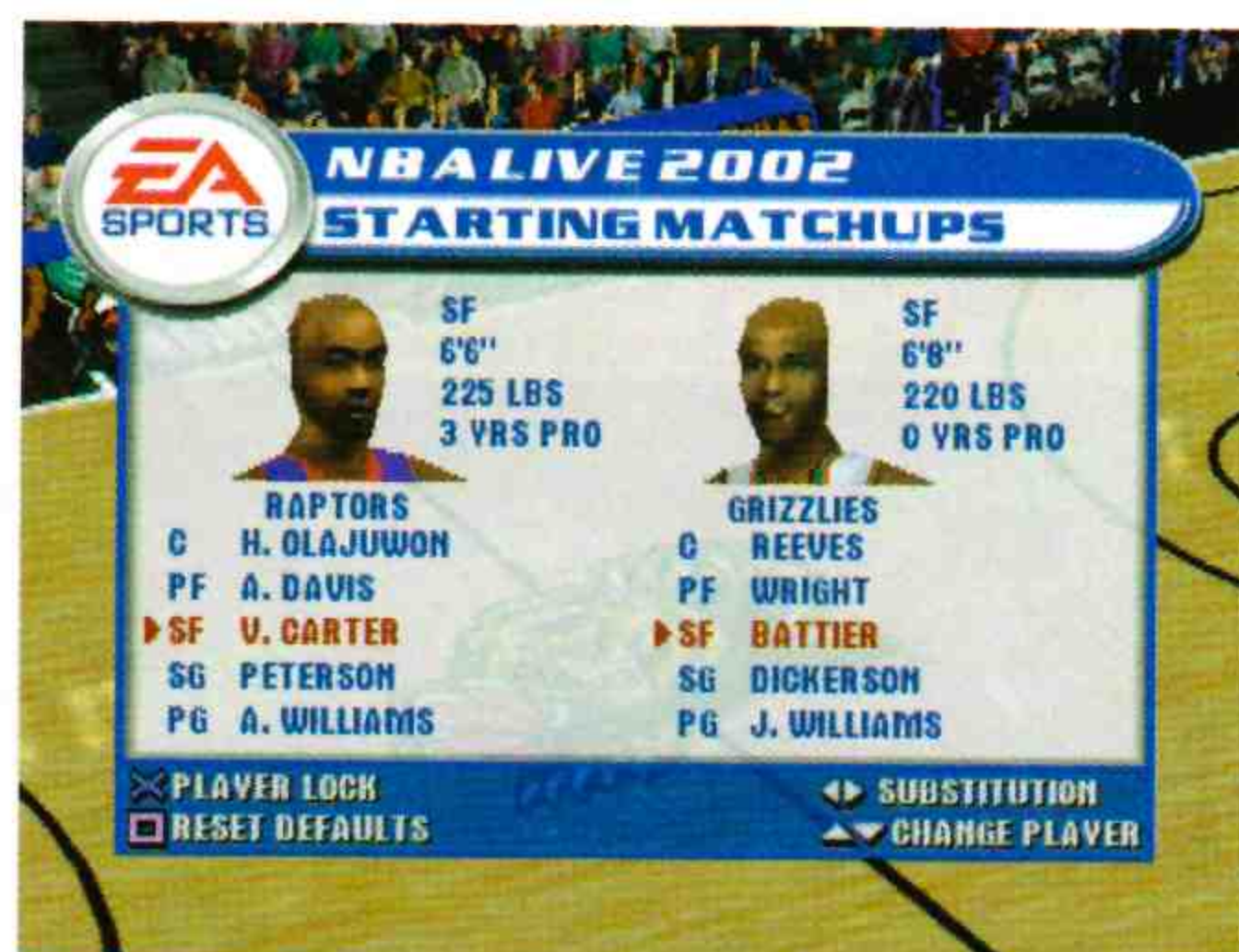


Body, které získáte v módu NBA Live Challenge, nebudete vyměňovat v samoobsluze za nějakou unuděnou žvejkačku, ale použijete je mnohem praktičtěji - jako různé výhody v další hře. Postupně budete mít možnost vytvořit si například super

hráče s mimořádnými atributy, naboostovat svůj tým k důraznému získávání míčů, jiný bonus zase otevře nádherný slunečný plážový kurt pro utkání jeden na jednoho. Challenge je sice obtížný mód, ale mimořádně zábavný. Vyzkoušejte.



Opakovačky: Zpomalené záběry jsou úchvatné.



Statistiky: Na podrobné údaje o hráčích narazíte na každém kroku...

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA 6**
Dobrá, občas méně přehledná.

● **HRATELNOST 8**
Od hraní zápasů až po statistiky výtečná.

● **ŽIVOTNOST 9**
Deset sezon a ještě skvělý Challenge mód.

CELKOVĚ
Pro majitele NBA Live 2001 zbytečná koupě.





PLAYTEST

Tony Hawk's Pro Skater 3



Řetízuj: Čím víc triků v řadě, tím víc bodů v kapse.



Trochu mimo: Nezdá se to, ale gravitace stále funguje.



FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJÍ**

VYDAVATEL: **ACTIVISION**

VÝROBCE: **NEVERSOFT**

VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**

POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**

ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKŮSTE
TŘEBA...**

**MAT HOFFMAN'S
PRO BMX
PSM39 9/10**
Skuteční BMXový ráj.

**TONY HAWK'S PRO
SKATER 2
PSM31 9/10**
Asi nejlepší díl série.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Kotník se tříští v rozsypané puzzle, na skejťákových rtech však panuje bezzubý úsměv. Zase jednou hustá jízda!



A už je to zase tady: vyražené zuby poskakují po schodišti jako hrách, kosti pukají o ostré rohy panelů a konec zábradlí hraje na žebra jako na xylofon. Skejťování není pro měkoně a Tony Hawk měkoň určitě není - přežil dva díly a nyní zalamuje prkno o naše konzole potřetí.

Nebudeme si nic nalhávat a s upřímností doživotního rozsudku pro zloděje salámu si přiznejme, že *Tony Hawk's Pro Skater 3* je kolosální pařba. Ale

ruku na prkno - čekali jste něco jiného? Možná ano, vždyť se přece jen jedná už o třetí díl. Jakmile se však kolečka roztočí a pajdůlák s kalhotami s rozkrokem u kolen předvede prvních pár triků, veškeré pochybnosti se rozplynou jak dým nad sebevraňovací pistolí.

Sportem ku zdraví? Těžko, protože pády za hudebního doprovodu The Ramones či Motorhead budou zpočátku častější než výmky na hraně U-rampy. Ale čím více prkýnkových triků zvládnete, tím pevněji vás hra přiková k ovladači.

Hratelnost je návykovější než cigarety s pětisetprocentním obsahem nikotinu a už jen rozvržení levelů jasně prokazuje přednosti hry. Vzhledem k jejich obsáhlosti možná v přepjatých momentech nepůsobí graficky nejčistěji, ale to člověka při překonávání desetimetrové šachty vůbec nemusí trápit. Kdyby byli tvůrci hry flinkové, neměli by větší problém vše ledabytě splácnout dohromady podle předchozích dílů. K flinkům mají však daleko jako *Princezna ze mlejna* k Oscarovi - jádro hry je sice v zásadě stejné, ale zlepšilo se využívání bodů a animace jednotlivých triků mají blízko k dokonalosti, stejně jako kongeniální rozvržení levelů. A pokud by se snad někomu zdálo, že si umí postavit levely lepší a dokonalejší, pak

„Čím více prkýnkových triků zvládnete, tím pevněji vás hra přiková k ovladači.“



Čapni ho: Posbíráte-li bodové balíčky, hned se to upgraduje lépe.



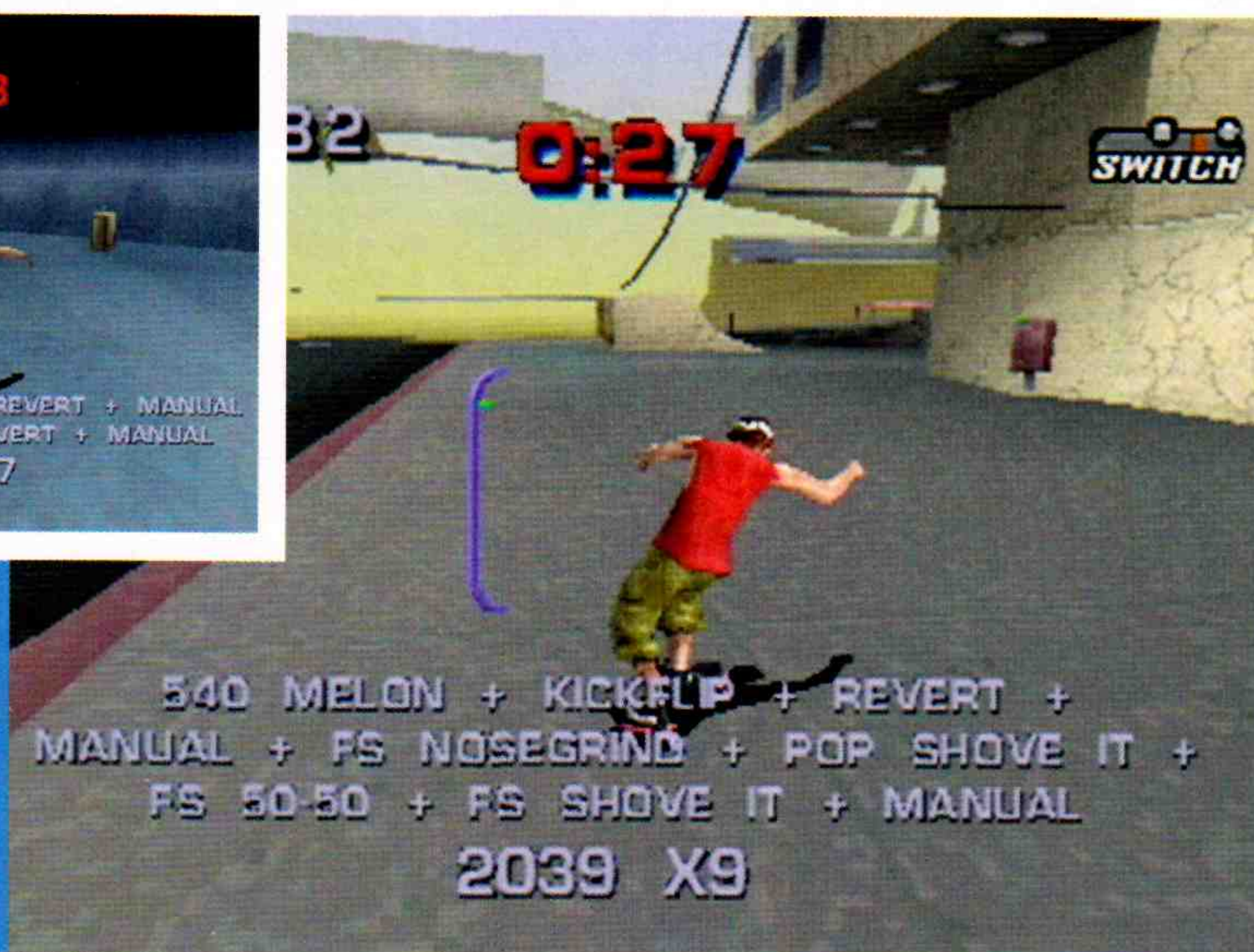
Trocha architektury: Postavte si vlastní skejťákový dvorek.



Gymnastika smrdí: Hlavou dolů na hraně U-rampy? Není problém.



Opilecký balanc: Ať už si to svištíte po nose prkna, nebo grindujete po zábradlí, vyrovňovací linka vám každopádně helfne.



Machr: Pýcha předchází pád.



má možnost v rozkošném editoru úrovní, ve kterém si může naflákat rampy, jámy, obrubníky a další kostilamy, kam se mu zachce, a pak se na nich mrzačit do aleluja. Některé úrovně se po vzoru prvních dvou dílů Tonyho držkopádních příhod nesou v duchu plnění rozličných úkolů, mezi kterými figuruje jak sbírání písmenek po prostoru parku, tak demolování rozvodných skříní či sjezd probleskávajícího káblíku z výškové budovy. Jiné levely, které vám nepochybně odpálí nervy, na vás vybalí kompetici, během níž se budete předvádět před skupinkou hnidopišských soudců. Při snaze dobýt alespoň třetí místo zlomíte ne jeden ovladač, tak si nějaké nakupte do foroty.

Stejně jako se postupem pařby mění levely, tak mutuje i váš skejták. Na výběr máte ze skupin-

ky profesionálních skaterů a dámy nepochybně potěší, že kromě Tonyho Hawka, Chada Musky, Steva Caballera a dalších si mohou vybrat i holku - Elissu Steamer. A aby toho nebylo málo, máte možnost vytvořit si vlastního borce, kterému vyberete kromě trika, skejtu a barvy vlasů snad i spodky. Ze začátku je váš jezdec zelenáč na prkně z překližky, ale jak vám nabíhají bodíky, vrážíte je do zdokonalení. A tak se vám to najednou lépe balancuje na obrubníku a dokonce ani po přistání z pětimetrového saltíčka se už nevymáznete s tak zabijáckým švihem, jako v úvodu hry. Ovšem nejen využívání, ale i získávání bodů má mnohé příjemné variace. Prostý cannonball nad U-rampou se podaří po chvíli zapocenému hraní každému a s trochou umu váš panák brzo předvede i páteřolamní One

PLAYTEST

Skejtuji!



Vo hubu

Na světě je tolik sladkých způsobů, jak otřást svému skejtákovi mozkem. Každý level nabízí jiné smrtáky, ale všechny jen povzbudí vaši závislost na hře.

FOUNDRY



První level - továrnička: Skočit šlíbru do kotle plného vařícího olova není zrovna vizitkou skejtmistra. Po prkně se jenom zakouří, ale co, Tony je nesmrtelný. Do továrny prostě raději nelezte bez chráničů, pády na kov bolí.

SUBURBIA



Vandalství na americkém předměstí: Prkňácké chuligánství v plném proudu předvádí jízdu po střechách, skoky po naleštěných satelitech a hlavně grindování po spletišti kabelů, které někomu pořádně rozhodí signál. Ta dnešní mládež...

LOS ANGELES



Betonové Los Angeles: Co jiného dělat v tomto božím městě, než andělsky skejtovat? Komu nestačí očistující průjezdy myčkou a svěbytné orání zastřižených trávníků, může si vyjet výtahem na střechu a odtud skočit fešného lomeňáka.

AIRPORT



Připoutejte se, prosím: Těžko říct, jak na Ruzyni, ale na tomhle letišti zažijete skejtácký sjezd svého života. Během non-stop akce odshora dolů se dá stihnout neuvěřitelné množství triků, ale dá to také setsakramentskou práci.

SKATE STREET



Jezdit po ulici je jedna věc, brázdit skejtácké parky věc druhá. Právě takový Skater Island, který mimochodem skutečně existuje, je mixem veškerých prkňáckých vozembouchů, na jaké můžete doslova narazit. Z jednoho kotle tu v rámci právě naučeného triku přeskakujete do druhého, a než se pořádně rozkoukáte, už si to svištíte po himalájsky vysoké rampě a nemáte absolutně ani tucha, co s tím budete dělat. Spadnu na ksicht, nebo na zadek?



PLAYTEST

Tony Hawk's Pro Skater 3

Superman: Namakejte si status svých speciálů na maximum a pokořte gravitaci.



TOP TIP

Vstávej, bastochu!

Takový pád rozkroem na klandr přinutí siset i toho nejdrsnějšího drsoně. Ale protože se pak hodiny sbírá ze země a body ubíhají, pomozte mu ve vztyku svědomitým drcením tlačítka X.



Teleshopping: Proč sbírat body, když se nedaly utratit za nové prkno?



Foot Japan. Každý takový figl vám sype body, ale pokud několik triků zkombinujete (tak třeba grind po zábradlí + sklouznutí po zdi + kickflip), vaše skóre se zatetelí jako zabijačkové prase po drbání. Řetízování jednotlivých vychytávek využijete pak třeba v levelu Airport, který si celý projedete odshora dolů, a pokud během skluзу po dlažkách, jezdících schodech, ba dokonce i po zářivkách ani jednou neopustíte prkno (a prkno neopustí vás), máte nasbíráno víc bodů, než kolik nasbíral za celý život Pavel Horňák céček. A pak už jen hurá na upgrade skejťáckého umu, včetně nakupování nových figlů a prkének (nikoliv záchodových).

„Grafika má malé chyby a místy pořádně zaškube.“

MŮŽETE...



● **NAHRABAT SPECIÁL**
Zkuste si namakat speciální body následujícím způsobem: hodte na rampě solidní ollie a volně přejděte do akrobatického triku s názvem method. Pokud se vám v něm podaří otočit o tři sta šedesát stupňů a následně i přistát, balíček vašich speciálních bodů je plný. Teď je jen stačí využít v palbě speciálních triků!

Tony Hawk's Pro Skater 3 bohužel není dokonalá hra - nový trikový systém má něco do sebe, ale občas to v něm také pěkně zaskřípe, hlavně díky občas těžkopádnému ovládání. I na grafice jsou znatelné chyby a místy pořádně zaškube, což však přičítáme spíše velikosti otevřených levelů, které PSone ždímkou skutečně do mrtě, než nějaké lenosti programátorů.

Přesto je to hra pro každého, koho alespoň trochu fascinuje tělesný pohyb. Kromě časovek, během kterých musíte plnit rozdílné úkoly a s jazykem na prkne sbírat nehorázné množství bodů v neutuchající kaskádě triků a figlů, nabízí i režim Free Skate, ve kterém si děláte, co chcete, jak dlouho chcete. Díky tomu si u hry znečistí ne jednu spodničku jak akční zásláci, tak vyhlení frajeři, kteří si chtějí prostě jen tak zabossit na prkne bez namáhání více svalů, než kolik jich skýtají jejich masité prstíky, obemykající ovladač.

● Darek Šmíd

Změna je život: Měňte triky i během jednoho grindu, vždyť možnosti máte spousty!

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA** 8

Takovou animaci skejtrů jste nezažili.

● **HRATELNOST** 9

Spousta triků a levelů - nová pokušení.

● **ŽIVOTNOST** 9

Kdykoliv budete chtít skejtovat, sáhnete po této hře.

CELKOVĚ

Zábavně nahuštěná jízda, která hráče vtáhne a už nepustí.



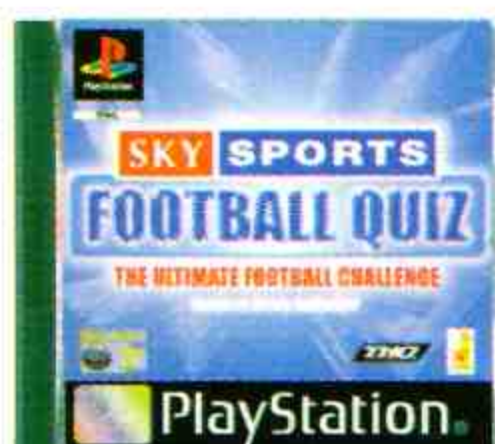


PLAYTEST

Sky Sports Football Quiz



FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI
VYDAVATEL: THQ
VÝROBCE: HOTGEN
VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ
POČET HRÁČŮ: 1 AŽ 4
ANGLIČTINA: NEZBYTNÁ

LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...

Championship Manager Quiz
PSM46 6/10
Stejně téma, ale extrémně specializované a taky se to opakuje.

The Weakest Link
PSM43 7/10
Nejlepší rodinný kvíz.

SKY SPORTS FOOTBALL QUIZ

Statistika nuda je, má však cenné údaje.



Takže vy si myslíte, že když přijde na statistiky, nikdo z kámošů na vás nemá? Máte v hlavě kompletní brazilskou jedenáctku, která v roce 1970 vybojovala titul mistrů světa? Nyní máte konečně příležitost prokázat své schopnosti. A to rovnou na PlayStation. Na rozdíl od průkopníka *Who Wants To Be A Millionaire?* je toto kvízová hra, jak se patří - rychlé odpovědi, super prezentace a samozřejmě spousta otázek o našem oblíbeném tématu, fotbalu. Vlastně tu nic jiného než fotbal není.

Nabízejí se vám čtyři různé herní režimy. Pokud hrajete sami, můžete si dát buď dlouhý League Championship, anebo své správné odpovědi proměnit v peníze a postavit si tým snů (Dream Tteam). Oba tyto režimy může hrát i větší počet hráčů (dva až čtyři), v multiplayeru pak lze hrát i další dva režimy - penaltový rozstřel (Penalty Shootout) a hráč zápasu (Man of the Match). Odlišnost režimů není nijak velká, v zásadě jsou jen mírně upraveny pravidla kladení otázek.

Hlavním režimem je League Championship. Tady si vyberete svůj tým (anebo si po-

stavíte vlastní oblíbený klub) a soutěžíte - čeká vás plných 38 sezon! Zápas sestává ze dvou otázek, každá pro jeden poločas, a góly skórujete tak, že na otázky co nejrychleji správně odpovíte. Čím rychlejší je správná odpověď, tím větší je zisk. Pokud si necháte utéct limit deseti sekund, hrozí vám protiútok a vyrovnání, a to i tehdy, když nakonec správnou odpověď trefíte. Titul získává ten, kdo se prokáže skutečně encyklopedickou znalostí fotbalu.

Herní prostředí i AI jsou elegantnější než Barthezovy robinsonády. Žádné čekání na další otázku, navíc ligové tabulky a přehledy výsledků lze přeskočit jednoduchým stisknutím X. Prezentace je ušitá na kopytě satelitní Sky Sports - jasná, ostrá, funkční, zkrátka přitažlivá. Stejně jako nádherná moderátorka Kirsty Gallagherová.

Jasně, stejně jako v případě *Championship Manager Quizu* je i tato hra dosti úzce zaměřená. To však nic nemění na tom, že pro zapálené fotbalové příznivce ovládající angličtinu je to na prostá pecka.

● Jan Modrák

„Herní prostředí i AI jsou elegantnější než Barthezovy robinsonády.“

Nápověda: Obrázky občas pomohou.



DO
PLNÝCH

NEJDE JEN O TO
znát špičkové kluby,
musíte se vyznat i v nižších
soutěžích. Což v případě
anglického fotbalu bude
spíše o náhodě.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 7
Velice elegantní prezentace.

● HRATELNOST 7
Poměrně prostá, ale rychlá.

● ŽIVOTNOST 7
Pro milovníky statistik a fotbalu nic lepšího být nemůže.

CELKOVĚ
Výzva pro všechny
fotbalové fandy.

7

QUESTION 2

Ian Rush scored his 48th FA Cup goal on his only FA Cup appearance for Newcastle United. Against which club?

Everton

Nottingham Forest

Charlton Athletic

Stevenage Borough

Krásu fotbalu:
Otázky v téhle
hře nejsou nic
pro sraby.



PLAYTEST



Championship Manager Quiz

Hra dvou poločasů: Možná to tady nevypadá bůhvíjak skvěle, ale hratelnost je celkem solidní.

Half 00:40

Burnley 0 0 Shrewsbury



CHAMPIONSHIP MANAGER QUIZ

Takže vy si myslíte, že rozumíte fotbalu?

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI

VYDAVATEL: EIDOS

VÝROBCE: SPORT INTER.

VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

POČET HRÁČŮ: 1 AŽ 2

ANGLIČTINA: NEZBYTNÁ

LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSÍTE
TŘEBA...

SKY SPORTS
FOOTBALL QUIZ
PSM 46 7/10

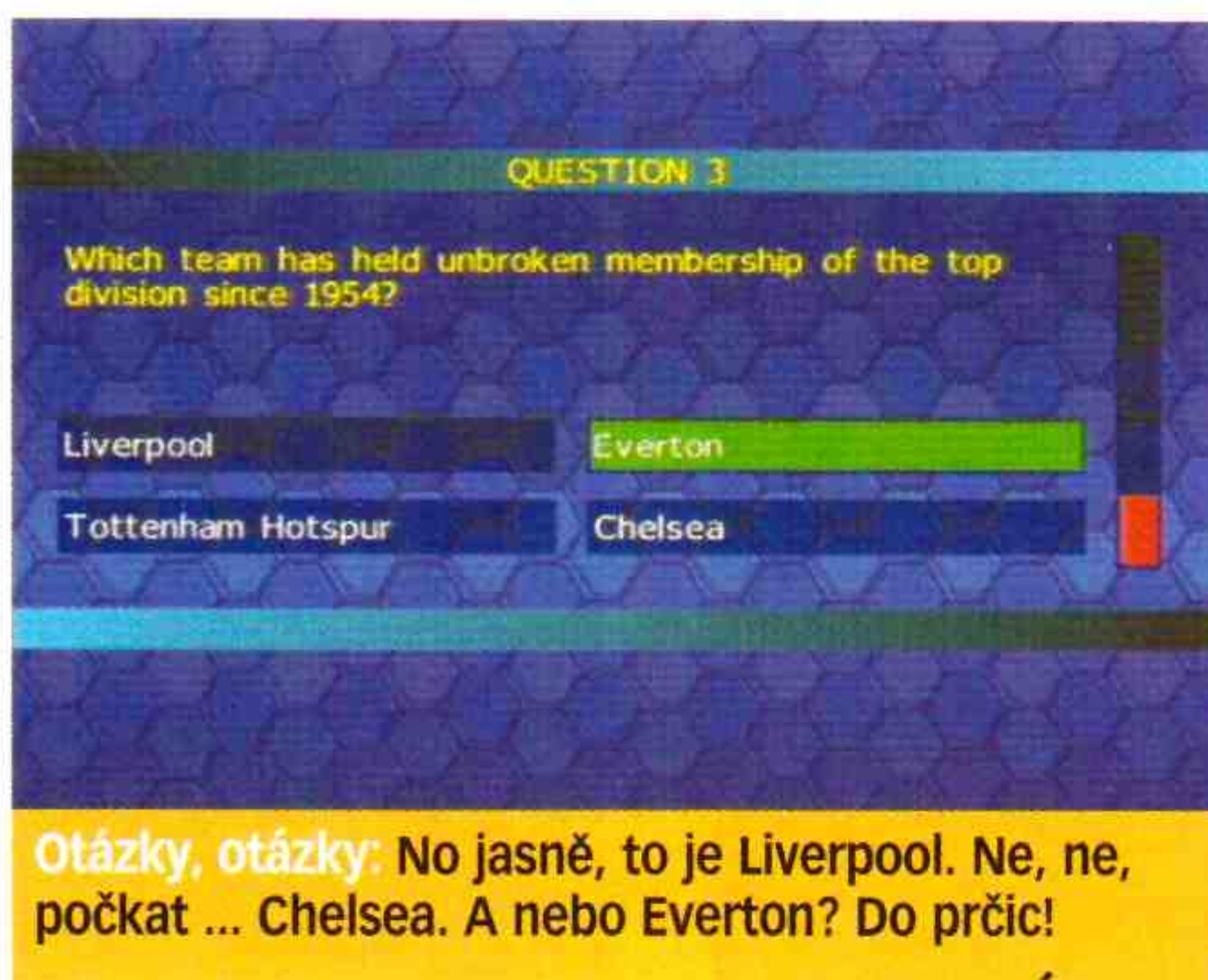
Fakt jednička, spousta
skvělých otázek.

THE WEAKEST LINK
PSM43 7/10
Kvízový král.



Posledního dílu *Championship Manager*, úzce zaměřeného fotbalového manažeru pro PC, se prodalo 130.000 kusů za pouhé dva dny. Autoři tvrdí, že je nemožné jej převést na PlayStation. Jako útěchu nám předhodili kvízovou hru - ty jsou teď také v módě.

I když CMQ postrádá úchvatnou prezentaci a komentář konkurence v podobě *Sky Sports Football Quiz* (viz protější strana), je to docela slušná hra. Není však pro každého - je zaměřena výhradně pro fotbalové fanatiky. Zkrátka pro ty, co toho o fotbalu vědí více, než se jim hodí pro udržení dlouhodobé známosti. A věřte nebo ne, takových zalců je nás v redakci PSM hned několik.



Otázky, otázky: No jasně, to je Liverpool. Ne, ne, počkat ... Chelsea. A nebo Everton? Do prčic!

Jádrem hry je režim pro dva hráče, v němž je před vás postaven diagram ve tvaru fotbalového hřiště - na něm svítí jedenáct dresů, znázorňujících tým, který jste si vybrali. Vaším úkolem je rychle si třikrát předat míč a vsítit gól. Jak? Odpovědi na otázky z kategorií vyznačených na obrazovce, včetně speciální kategorie otázek věnovaných vašemu týmu. Pokud odpověď neznáte, máte tři nápovědy: buďto hrát One-Two a dostat dva pokusy, nebo naopak zvolit Hit and Hope a s tím možnost

„Hra je určena pro fotbalové fanatiky.“

odstranit dvě špatné odpovědi. No a nakonec je tu Substitute, kde si můžete vybrat jinou otázku.

Otázky jsou poměrně těžké a je jich poměrně dost. Asi největší překážkou je tedy nutná znalost angličtiny a především fakt, že je většina otázek věnována ostrovnímu fotbalu. A jakkoliv se můžeme chlubit znalostmi z Premiership divize, ve třetí nejvyšší anglické soutěži už „trochu“ tápeme, o otázkách z historie ani nemluvě.

V režimu pro jednoho hráče není hra moc zábavná - hrajete proti AI soupeřům a snažíte se tre-

fit co nejvíc správných odpovědí za sebou. Též překvapí, že hra zcela postrádá takové věci, jako je třeba oslavování gólů. Trefíte správnou odpověď, míč se třepotá v síti a ono nic. Aby to nebylo příliš jednotvárné, nabízí hra hospodský kvízový režim, v němž můžete pokládat kvízovým způsobem otázky svým kámošům.

CMQ není špatná hra. Jen prostě není určena pro hráče z České republiky. Pokud patříte mezi skutečně skalní příznivce fotbalu, a toho anglického zvláště, pak si nějaký čas užijete. Jinak to je spíš námět na sen, jaké tituly by u nás mohly vycházet. V češtině a s upravenými otázkami. Jenže...

● Jan Modrák

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 4

Jasná a funkční. Nic víc, nic méně.

● HRATELNOST 7

Pouze pro skalní příznivce fotbalu.

● ŽIVOTNOST 6

Spousta otázek, ale opakování nudí.

CELKOVĚ

Úzce zaměřená, nic pro české hráče.





PLAYTEST

Popstar Maker



Sandály: Na výběr máte ze šesti různých druhů bot. Doporučujeme vietnamky, jsou sexy.

Staňte se skladatelem: Pokud máte hudební sluch a trpělivost, můžete si skládat vlastní písně.



TOP TIP

Trsněte si
Jediný způsob, jak vidět
svou skupinu v akci, je
napsat jim vlastní píseň.
Na koupení zásadně
netančí, parchanti.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **EIDOS**
VÝROBCE: **TEQUE**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEZBYTNÁ**

LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...

THEME PARK WORLD
PSM24 8/10
Štavnatá a humorná
stavba zábavního parku.

LMA MANAGER 2002
PSM35 9/10
Ráj fotbalového mana-
gementu.



4. 12. 2001 - Milý deníčku, dnes se mi splnil můj sen. Díky nové hře *Popstar Maker* mám konečně šanci vytvořit si vlastní chlapeckou pěveckou skupinu.

Snad mi to pomůže překonat můj smutek z odchodu Luneticů - udělám si nové a ještě hezčí. Už se nemohu dočkat, až se zítra od hry pustím. Ani nevím, jestli se mi podaří v noci usnout.

5. 12. - Milý deníčku, dnes jsem ukončil práci u sbíječky o půl hodiny dřív a běžel jsem domů, co mi síly stačily. Jen jsem se trochu pomazlil s diskem zářícím jako úsměvy mých milovaných idolů a hned jsem ho vložil do mechaniky. Hra začala skromně. Žádné animované intro, žádné efekty, rovnou na věc. To se mi líbí. Mohl jsem si vybrat do skupiny pět členů.

**„Revoluční
možnost zahodit
hru do koše.“**

Pravda, byli mezi nimi i nějaké dívky, ale ty jsem hned vyloučil. A, deníčku, představ si - můžu jim vybrat i oblečení.

6. až 8. 12. - Vybírám oblečení.

9. 12. - Milý deníčku, konečně jsou všichni oblečení podle mých představ. Byla to ale práce, vybrat z pěti možných druhů šatů, ale stálo to za to. Jsou teď tak miloučcí. A, deníčku, před-

POPSTAR MAKER

Urob si sám svou vlastní hvězdu.

stav si, že každý z nich má u sebe ještě nějaké ukazatele - jak umí zpívat, jak hezky vypadá, jak umí tancovat i jak se umí chovat. To je, co? Jenom škoda, že jsou tak malí, že není možnost je vidět nějak větší a třeba v pohybu.

10. 12. - Objevil jsem další možnosti hry. V díři si můžu naplánovat, co mají mí hošci který den zrovna dělat. Hned jsem je zapráhnul do práce a celý týden se věnoval jejich zušlechťování. Učil jsem je vystupování, dělal je hezčí a zlepšoval jejich taneční schopnosti. Taký

jsem mohl vylepšovat jejich zpěv - ale proč? Vždycky se najde někdo, kdo to za ně zazpívá.

11. 12. - Milý deníčku, dneska jsem zažil velké zklamání. Představ si, zrovna jsem se vrátil domů, sundal si montérky, osmírkoval ruce od zatuhlého asfaltu a pustil se do hry, když to přišlo. Všichni ze skupiny byli už moc a moc hezčí, tak bylo na čase pustit je do světa. Jenže museli něco zpívat. Hra mi dala na výběr mezi složením vlastní skladby a koupením cizí. Zkoušel jsem složit vlastní skladbu a to jsem si



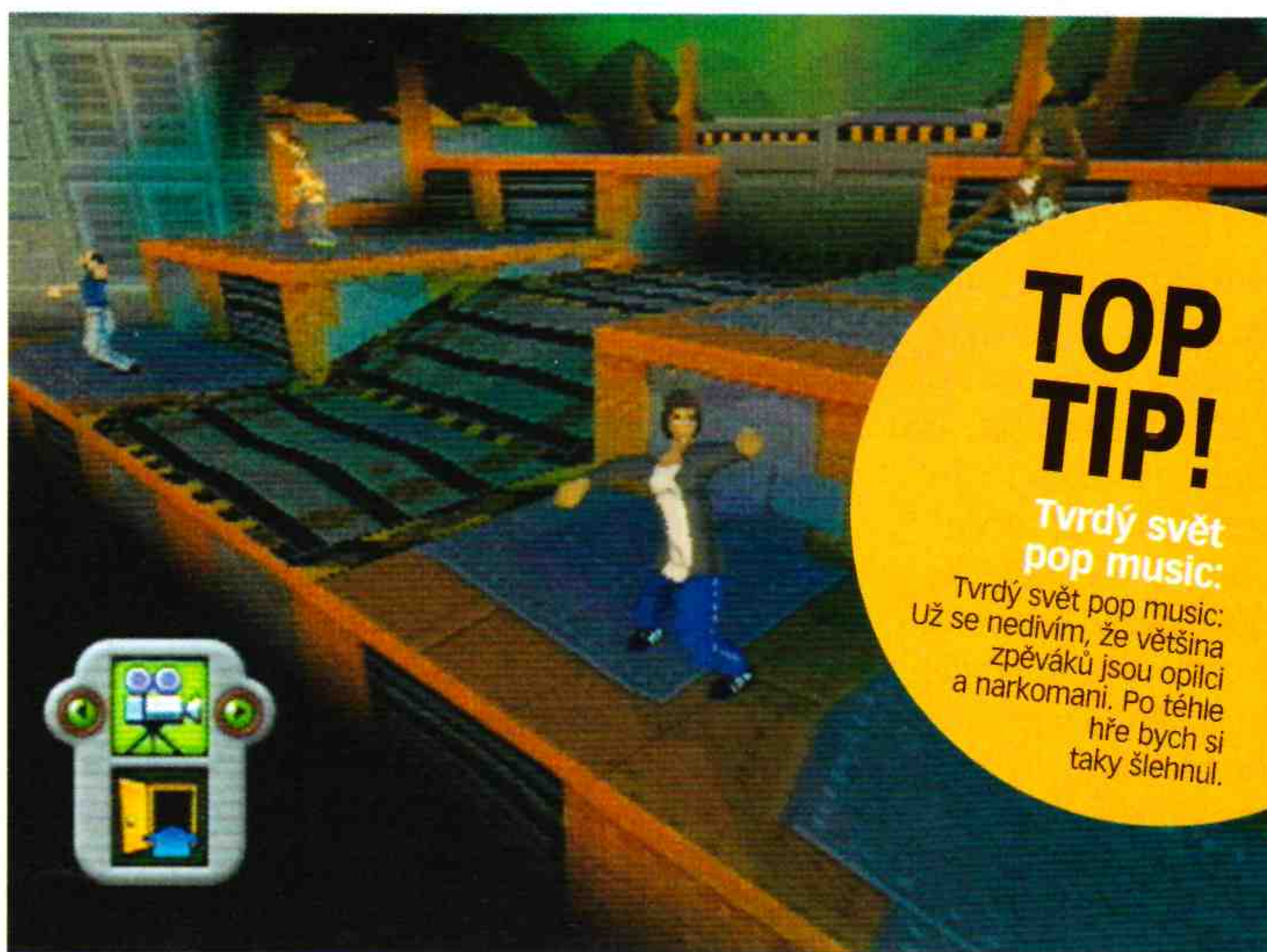


Mistr tabulky: Takhle vypadá celá hra. A ani k tomu nehraje hudba.



dal. Zatímco ostatní části hry jsou tak jednoduché, že by je pochopil i můj kolega Lájoš, též zvaný Vypitý Mozek, skládání hudby je těžké a pracné. Představ si, musíš dávat čísla do různých kolonek a těch čísel je tu spousta a já ani netušil, co se pod jakým číslem skrývá. Chvilí jsem to zkoušel různě skládat, ale nic z toho nebylo. A pamatovat si tolik čísel a co k nim patří za zvuky - kdybych to dovedl, tak to už jsem mohl rovnou udělat maturitu. Tak jsem si chtěl skladbu koupit. Jenže nikoho ani nenapadlo, že bych si chtěl koupit skladbu pustit, nebo se o ní něco dozvědět, abych věděl, co vlastně kupuju. Jenom jsem mohl zaplatit

Kuk na strejdu: Tohle jsou vaši hrdinové v celé kráse. Nic moc, co?



TOP TIP!

Tvrď svět pop music:
Tvrď svět pop music: Už se nedivím, že většina zpěváků jsou opilci a narkomani. Po téhle hře bych si taky šlehnul.

MŮŽETE..

● BYT JOHN WILLIAMS!

Stačí si složit vlastní skladbu. Nemusíte znát noty, stačí znát čísla a pak už jen experimentovat. Samozřejmě, můžete dávat pořád stejné číslo a budete z toho mít docela zajímavé (i když monotónní) techno.

● SE OHÁKNOUT!

Oblečení je základ života. Rozhodně je to důležitější než to, co budete zpívat - k dispozici je šest typů oblečení pro každou ze šesti částí těla. Žádný extra výběr.

● HRU ZAHODIT!

Asi nejlepší vlastností této hry je naprosto revoluční možnost zahodit hru do koše a nikdy ji nehrát. Zapijte se raději doma v koupelně - jen tak máte šanci se nezbláznit. Na rozdíl od vašich sousedů.

peníze. Jsme tak zklamaný, že zbytek radši nechám na zítek.

12. 12. - Milý deníčku, je to čím dál horší. Pořád jen klikám na různé možnosti a stále nic. Do konce i když jsem měl první koncert, tak se neukázal ani jeden malý obrázek - co to má být? Byl jsem nedávno u známého (Lájoše, vzpomínáš) a ten má doma taky hru - simulátor trenéra fotbalového klubu. Jemu jsou tam vidět zápasy! A já nic. Začínám z toho být smutný. Ani jsem se mu svou novou hrou nepochlubil.

13. až 14. 12. - Pořád to samé.

15. 12. - Asi jsem neprorazil. Došly mi peníze a hra skončila.

16. 12 - Milý deníčku. Konečně jsem pochopil, jak jsou tyhle skupiny odporné. Kašlu na ně a přecházím k metalu a výčepní lihovině. Děkuji hře Popstar Maker, že mně otevřela oči. Prý ale chystají pokračování - Pornostar Maker, ale to si nechám ujít. Nechci si znechutit to jediné, co mě v životě ještě baví.

● Tvůj Jiří Pavlovský

PLAYTEST
Trsní sil



○ Těžko na cvičišti...

Nenechte se otrávit a poctivě trénujte.



Začátky jsou těžké: Než vyprodáte Carnegie Hall, budete muset vystupovat v různých pajzlech a barech. A hlavně trénovat, trénovat, trénovat.



A pokud se vám to podaří, máte šanci se objevit v tomto žebříčku nejúspěšnějších skladeb. S trochou štěstí. Možná. Nám se to nepodařilo. Ale my máme slabé žaludky.



VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 5
Tabulky, tabulky a zase tabulky.

● HRATELNOST 4
Tabulky, tabulky a zase tabulky.

● ŽIVOTNOST 3
Takhle suchou hru jen tak nevidíte.

CELKOVĚ
Dobrý, ale naprosto nudně podaný nápad. Odpadnete velmi rychle.

4
10



PLAYTEST

Winnie The Pooh



Minihra: Opravdu mini! Zato doba nahrávání je maxi.



Hrací plocha: Skoro na každém poli vás čeká nějaká dobrá, či nešťastná událost.



PARTY TIME WITH WINNIE THE POOH

Na první pohled velmi Pú-sobivá hra.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **INFOGRADES**
VÝROBCE: **RUNECRAFT**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...

CRASH BASH
PSM33 8/10

Výtečná multiplayerová zábava s daleko více mini-hry.

CRASH BASH
PSM26 8/10

A pro odrostlejší pařany...



První dojem je pozitivnější než plný hrnec medu. Slavné kreslené postavičky z medvídky Pú vypadají v 3D provedení tak, jako by se v něm už narodily. Jenže

pak začne hra a váš rozcapený úsměv začne pomalu pomasínat. První, čeho si všimnete, je, že jde v podstatě o klasické Člověče nezlob se - jen počet políček, o které postoupíte kupředu, neurčuje kostka, ale vaše úspěšnost v jednotlivých minihrách. Minihry se vyznačují tím, že se nahrávají nepředstavitelně dlouho (většinu hry strávíte čekáním) a jsou buď přiblížené, nebo pro děti téměř nepochopitelné (a navíc většinou kratší, než doba, kterou na ně musíte čekat).

Mezi ty přiblížené patří sbírání ovoce či ježdění autíčky (něco jako *Micro Machines*, jenže vymyšlené lidmi, pro které je vrchol složitosti kruh), mezi ty komplikované patří kupříkladu púovská mutace *Bombermana*. Her je něco kolem šesti a řídí se heslem: opakování je matka moudrosti. A tahle hra je podle všeho velmi, velmi moudrá. Co se týče zpracování, většina z minihry by se neuvěřila ani na Game Boy a na PlayStationu už vůbec nemají co pohledávat - vari, vy ozvěny časů minulých! A nic na tom nezmění ani několik stupňů obtížnosti a možnost kupovat si za nasbírané hrnce s medem kroky navíc.

Hru pro jednoho hráče máte dohranou za hodinu, chytne vás mývala, utečete před slonem



a padajícími balvany, zhlédnete všechny (moc hezké) animace a pak můžete hru spokojeně zakopat na místo, kde ji po tisíci letech najdou archeologové a přesvědčí se o tom, jak strašně jsme byli zaostalí. Hra pro více hráčů je už trochu zajímavější, ale tak je to vždycky. Dva můžou hrát i kdo dál doflusne a stejně se dobře pobaví - a určitě lépe než u téhle hry.

Je opravdu smutné, že si někdo dal takovou práci s vypulírováním všech animací a grafických serepetiček (každý z hrdinů má vlastní oslavný tanec) a hratelnost zůstala zapomenutá v kabině WC.

● Jiří Pavlovský



**BRUM
BRUM**

ZKRATKY
Někdy se vyplatí nebyť první. Pomocí zkratk se dostanete k cíli mnohem rychleji. Koukejte se kolem sebe.

Medvídek Pú: Nenechte se znechutit disneyovským seriálem - původní kniha je opravdu geniální.



VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA 8**
Hezká. Pokud máte rádi Disneye.

● **HRATELNOST 4**
Těžkopádná hra s věčným nahráváním.

● **ŽIVOTNOST 4**
Pořád dokola to samé.

CELKOVĚ
Pro děti moc složité, pro starší moc nudné.

4



FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
 VYDAVATEL: **INFOGRAMES**
 VÝROBCE: **BANDAI**
 VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
 POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
 ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

GUNDAM BATTLE ASSAULT

Dvojrozměrní lidé ve dvojrozměrných ohozech...



Je to staromódní, vypadá to trochu divně a ovládání je také, že je hra stěží hratelná. Tak proč to nadšení kolem *Gundam Battle Assault*? Inu... jsou tu velcí roboti. Velcí roboti s pěstmi a plazmovými kanony. Velcí roboti, při jejichž soubojích se země otřásá.

Roboti v *Gundamu* existují ve všech tvarech a velikostech, od malinkatých a rychlých

dáblíků po velké, nemotorné slony. A když říkáme velcí, tak skutečně myslíme velcí - zaberou vám polovinu obrazovky - až poprvé uvidíte třeba Zamu, brada vám spadne až na zem. Většina z nich se vyznačuje podobnými pohyby, takže je snadné do hry jen tak naskočit a vybrat si úplně nového robota. Několik zkusmých komb a stisků tlačítek a máte to v pazouře. Žádná dlouhá, desetičlenná komba tu nečekejte, prostě základní chvaty a jejich variace.

Jasně, hry jako tato mají ve světě své místo. Hra vypadá (i působí) jako původní *Street Fighter*. Grafika je dvojrozměrná, namísto složitých a elegantních polygonů se vám dostane spíše komiksového ladění, chvaty jsou celkem jednoduché a nějaké moderní věcičky jako tréninkové režimy nebo souboje? O tom vůbec nepřemýšlejte. Nabídka je jednoduchá a jasná.

Jediným problémem je ale to, že se hra poměrně záhy ohraje. Nicméně než se toto stane, je to fakt třída.

● Daniel Kalina



Těžká palba:
Jsou kanony férové?

Čau kámo: Klasická bojovková akce, akorát že s roboty.



VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
 Magazín

● GRAFIKA **7**
 Celkem zastaralá, ale i tak fajn.

● HRATELNOST **6**
 Jednoduchá, nic rafinovaného.

● ŽIVOTNOST **5**
 Tak tady je to asi nejslabší.

CELKOVĚ
 Drsná akční hra plná robotů, ale hratelnost vás brzy omrzí.

6

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
 VYDAVATEL: **UBI SOFT**
 VÝROBCE: **RUNECRAFT**
 VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
 POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 4**
 ANGLIČTINA: **NEZBYTNÁ**

SCRABBLE

Hledáte slova? Tak do toho...



A jsou tu Vánoce. Všichni jsou přecpaní kaprem, salátem, v televizi běží pohádky, děda leží na gauči a buď chrápe, nebo dělá chytrého. Nuda? No jasně, co jiného. A proč si ty Vánoce trochu neoživit? Je to prostě jak facka - vypněte pohádky, připněte k televizi svou konzolu a dejte si *Scrabble*. *Scrabble* je OK, hrát ho může každý.

Na druhou stranu, proč hrát *Scrabble* jako počítačovou hru, když jej můžete hrát v tradiční podobě. Kdysi dávno vydalo Atari

3D simulátor Rubikovy kostky a prodávalo ho za 30 dolarů. Ve vedlejším regálu se za desetinu ceny prodávala skutečná kostka. Hádejte, co šlo na dračku. Máte pravdu, kostka. Jasně, můžete tu hrát proti počítači, ale ten má v hlavě kompletní databázi slov, a tak je to trochu strojené i přesto, že lze nastavit několik obtížností.

Grafika a rozhraní je celkem příjemné - hrací desku si lze přibližovat, pohybovat se po ní, přeskupovat kameny a vůbec prostě dělat vše, co při *Scrabble* obvykle děláte. Na výběr je celá řada desek i různých režimů, které lehce prodlužují životnost. K dispozici je i poměrně obsáhlý slovník, takže se začátečníci i pokročilí mohou v angličtině obstojně vylepšit.

Jasně, někdy je dobré vysadit z akce nebo pořádného RPG, ale raději si procvičíme mozkové závitky klasickou stolní verzí. Obzvláště když se vám k ní snadněji podaří přemluvit i dědu. Někdy je prostě lepší sáhnout po staré dobré osvědčené klasice.

● Jan Modrák



Anagram v akci:
Je tu několik vedlejších her. To pro oddych.

Score: 5

Press X to submit this word



S kamennou tvář:
Scrabble ve Stonehenge. Skutečně kosmický zážitek.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
 Magazín

● GRAFIKA **6**
 Prostá, leč jasná a funkční.

● HRATELNOST **4**
 Scrabble v televizi?

● ŽIVOTNOST **5**
 U stolní verze slušná...

CELKOVĚ
 Super hra, ale nikoliv ve verzi pro PlayStation.

5

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

Jak se z legendy kresleného seriálu nestát legendou PlayStation.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI
VYDAVATEL: THQ
VÝROBCE: THQ
VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ
POČET HRÁČŮ: 1
ANGLIČTINA: NEPOTŘEBNÁ

LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
PSM9 9/10
Nejlepší Crashovo dobrodružství. Brilantní.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
PSM32 10/10
Máte-li raději plošinovky s větší svobodou...



Skákal pes přes přívěs:
Scooby má zvláštní způsob boje. Buď hází dorty, nebo svou mocnou zadnici.



Vykastrovaný Crash Bandicoot ze psího útulku, takový je playstationovový *Scooby Doo*. Legenda kreslených seriálů se v předzvěsti přicházejícího celovečerního filmu inkarnovala v herně konzolního ratlíka a její skákačko-hopsačkový debut je hoden snad jen zavrtění recenzentského ocasu.

Herní extáze vypadá v podání této hry tak, že drtíte ovladač při skocích přes stále stejné jámy, trpíte při zpočátku primitivní a později holokaustické obtížnosti, a slintáte při ultrabrutální likvidaci protivníků dortem. Hlavním záporákem je totiž virus. Ale není to jen tak lecjaký virus, jaký by vám proměnil tělo v hordu bobtnajících bedarů, a není to ani virus I Love You, který zase člověka přinutí tahat se po městě s květinami, obližovat bytost přinejlepším opačného pohlaví a nakonec ho vyplivne na zábradlí Nuselského mostu. Virus ve hře, kterou právě recenzujeme (i když to tak občas ne-



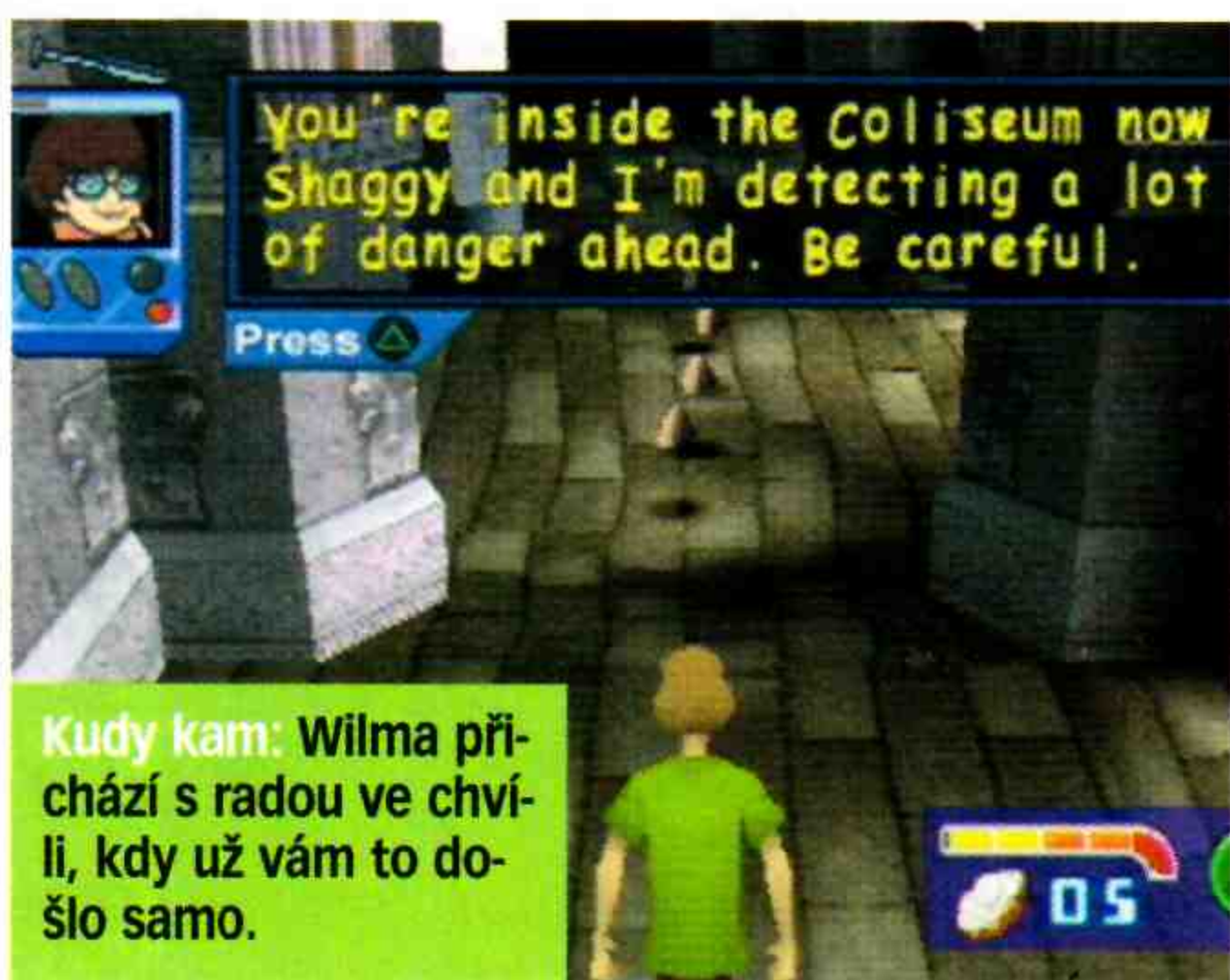
„Protivníci se mění, ale jsou všichni do jednoho po chvíli nudní.“

musí vypadat), jen nutí psa Scoobyho a jeho raketického psovoda Shaggyho probíhat levely, stylizovanými do nejrůznějších historických období včetně obligátního Japonska a Říma. V každém světě si projdete tři levely, z nichž dva jsou skákačkově chodící a poslední je vyhrazen masičce s bossem. Jistě se protivníci mění v každé oblasti, jenže všichni do jednoho jsou po chvíli nudní jako koncert Zory Jandové - na rozdíl od Zory vás ale ani nebaví mrskat po nich ty dorty.

To vše by jistě fungovalo kdysi, v době společnosti Ocean a jejích počítačových verzí hollywoodských velkofilmů. Jenže *Scooby Doo And The Cyber Chase* trpí nenápaditostí a vypadá tak jako shluk kvadroplegicky ořezaných atributů z *Crash Bandicoota*. Mějme nicméně na paměti, že se jedná o hru pro děcka věku kolem jedenácti let. To napovídají už Scoobyho proslovy, opakující se s vetřeleckou vtíravostí (a když slyším po sté jeho „Uheheh?!“, připadám si jako čistokrevný dement). Ale proč bychom měli naše nejmenší podceňovat

a cpát jim do těch jejich roztomilých baculatých paciček (které si u tvrdého ovládání do zajista zpřelámou) tak neoriginální věc, když by si v tomto věku měli pilovat fantazii?

● Darek Šmíd



Kudy kam: Wilma přichází s radou ve chvíli, kdy už vám to došlo samo.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

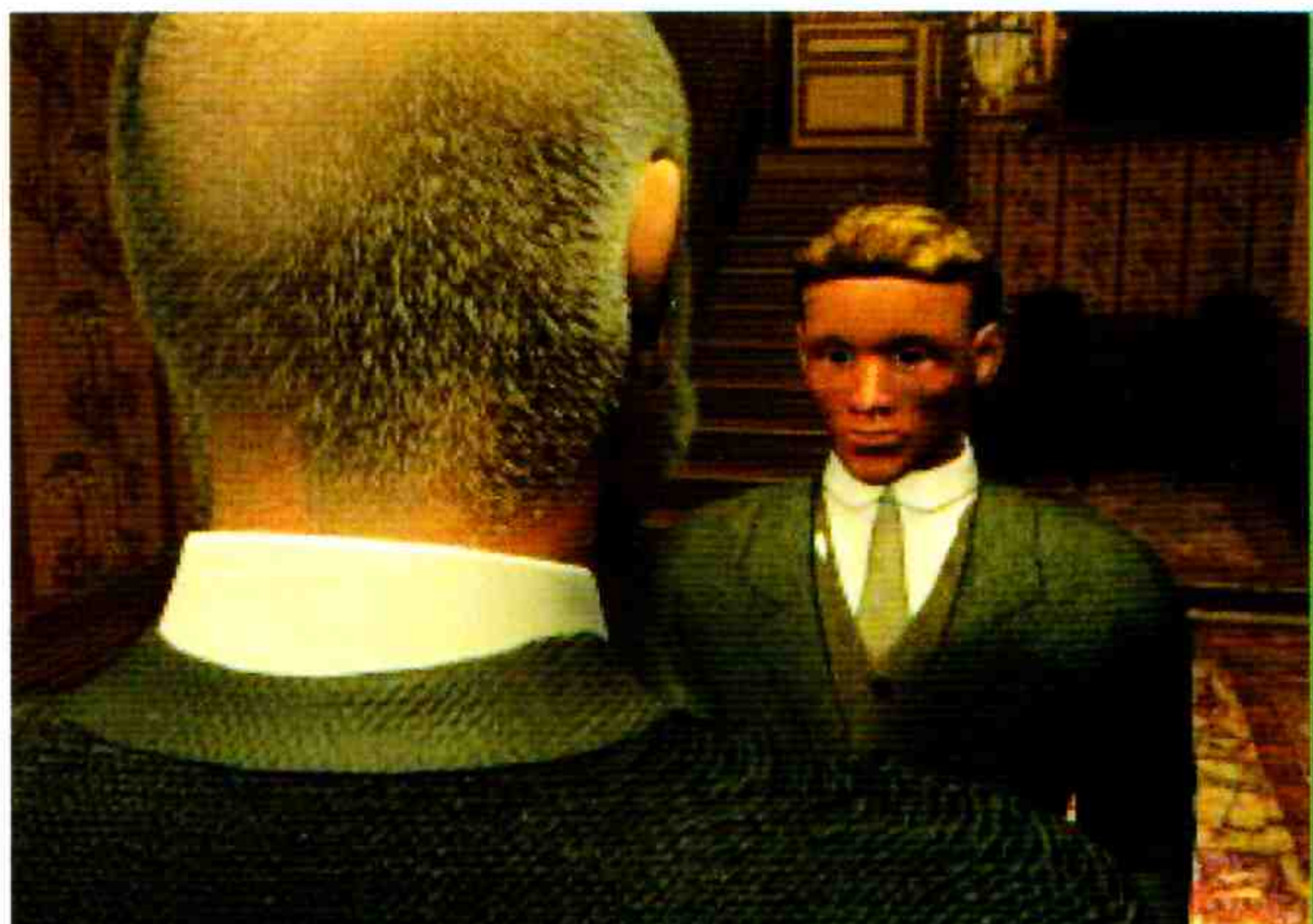
● GRAFIKA 6
Příjemný říz původního seriálu.

● HRATELNOST 5
Hrajete, protože vám nic jiného nezbyvá.

● ŽIVOTNOST 4
Pořád to samé, tak proč to hrát znovu?

CELKOVĚ
Úplně normální hopsačka s minimem originality. Pro děti.

5



Postavy: Připomínají ožvládnuté figuríny z výkladních skříní. Taký děsivý.



Prostředí: Má to atmosféru - jen škoda, že se alespoň trochu nehýbe.

NECRONOMICON

Placatá grafiko, kolem se toč...

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **KOCH MEDIA**
VÝROBCE: **KOCH MEDIA**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NÁROČNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKŮSTE
TŘEBA...**

BROKEN SWORD 2
nerecenzováno

Jedna z nejlepších tradičních adventure.

**RESIDENT EVIL 3:
NEMESIS**
PSM23, 10/10

Chcete-li se bát, pak tohle.



Jako ruka z hrobu, tak působí tahle hra. Člověk má chuť po pěti minutách vstát od počítače a podívat se ven, jestli tam nechodí děti ověšené céčkami a z rádia nevyhrává Vanilla Ice. Teprve pak, když si hráč ověří, že se čas nevrátil zpátky a na policičce stále leží několik dílů *Resident Evilu* a *Silent Hillu*, možná získá dostatek sebevědomí, aby dokázal čelit hře, se kterou se vrací něco, co mělo být už dávno mrtvé.

Ale od začátku. *Necronomicon* je hororová adventura podle H. P. Lovecrafta. Proč ne. Z mé strany nejsou žádné námitky. Lovecraft je dodnes jedním z uznávaných mistrů žánru

a hodně her se jím více či méně inspiroje - takže by si určitě zasloužil mít na playstationu nějaký vlastní záhumenek. Jenže to by na tom záhumenku nesměly růst jen takhle shnilé kedlubny. Hra s ovládáním přátelským jako nevyspalý revizor, s animacemi připomínajícími loutkové divadlo U Opilce a vůbec těžkopádně těžkopádná až držkopádná hratelnost. To pak veškerá atmosféra zmizí v odpadové rouře a místo hrůzy a napětí zbude jen frustrace a vztek.

Pohybujete se v dvojrozměrném a statickém prostředí. Sice se můžete otáčet o 360 stupňů - ovšem jediné, co vám to dá, je dlouhé dumání, jak se můžete dostat na místo,

kam chcete, což zdaleka není tak jednoduché, jak by mělo být. Jen málo předmětů je interaktivních a dává vám možnost s nimi něco provést či si je strčit do inventáře - většina je tam jen na ozdobu. Doma to ještě jde, ale počkejte, až vyrazíte do města. Budete bloudit dlouhými a pustými ulicemi a klepat na zavřené dveře. Těch pár lidí, co vás potká, se zase rychle odšourá pryč. Hra vás vede po přesně nalajnované cestě - teprve poté, co vám babka řekne, kam máte jít, se dveře otevrou. To v praxi znamená, že musíte procházet ta samá místa stále znovu a znovu a sledovat, co se změnilo. Je to o to horší, že pohyb je pomalý a všechno trvá tak dlouho, že by čekat nevydržela ani rasa Prastarých.

Kdo četl H. P. Lovecrafta, ví, že některé věci by se měly nechat raději odpočívat v temnotách. Tahle hra je jednou z nich. Patrně ji stvořil šílený arabský programátor Abdul Al Hazred.

● Jiřina Pavlovská



TOP TIP

Poslouchejte. Tady není nejmenší prostor pro vlastní iniciativu. Dělejte jen to, co se vám řekne - pokud ovšem tomu, co se vám řekne, budete rozumět.

Přesun: Dostat se z bodu A do bodu B bude více než vaši inteligenci zkoušet vaši trpělivost.



VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA 6**
Dobrá - jen kdyby se hýbala.

● **HRATELNOST 4**
Ustavičné klacky pod nohy.

● **ŽIVOTNOST 2**
Kratší než mravencův chlup v nose.

CELKOVĚ
Dobrý nápad i příběh, ovšem zastaralý a nepohodlný herní systém.

4

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI
VYDAVATEL: ACCLAIM
VÝROBCE: DUALSTAR
VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ
POČET HRÁČŮ: 1 AŽ 2
ANGLIČTINA: NEPOTŘEBNÁ

MARY-KATE AND ASHLEY: CRUSH COURSE

Opravdové hry pro opravdové dívky, tak zní motto *Mary-Kate And Ashley*. Někdy to tak nevypadá.



Nelze se ubránit překvapení, když člověk narazí na hru, která má jako jednu z vedlejších her roztleskávání. Na co střílet futuristické kyborgy, když lze ... mávat do rytmu mávátkem!

Mary-Kate And Ashley je podobně ujetých věcí plná, takže pokud je tohle vaše parketa,

možná se u hry docela pobavíte. Celé je to postaveno na poměrně prostém nápadu: dělat různé úkoly spojené se dvěma školačkami-dvojčaty, které se snaží dát dohromady dopis od tajného činitele. Ve skutečnosti se ovšem hra rozpadá do nepřeborného množství vedlejších her. Můžete si doopravdy vybírat a některé z nich jsou dokonce docela zábavné. Je tu například minigolf, už zmíněné roztleskávání (no, to zrovna pecka není) a poměrně nudné sbírání věcí na pláži.

Jsou to celkem jednoduché záležitosti, a pokud do her jako takových alespoň trochu děláte, přijdou vám trapně nudné. Na druhé straně mladší pařanky se u nich mohou pobavit a ostatně právě na ně je tato hra zaměřena.

My nicméně zůstáváme pevně přesvědčeni, že většina z našich čtenářek dá před takovou blbostí raději přednost *Final Fantasy* nebo *Resident Evil*. Ale co, proti gustu žádný dišputát, ne?

● Al Bickham



VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 6
Všechno na jedno brdo.

● HRATELNOST 5
Jednoduché minihry, ale je jich dost.

● ŽIVOTNOST 4
Chvilí docela sranda.

CELKOVĚ
Pro zarputilé příznivkyne snad, jinak nuda.

4

POWERPUFF GIRLS: CHEMICAL X-TRACTION

Roztomilé, leč drsné komiksové holčičky v husté bojovce.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI
VYDAVATEL: BAM!
VÝROBCE: VIS/ASYLUM
VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ
POČET HRÁČŮ: 1 AŽ 2
ANGLIČTINA: NEPOTŘEBNÁ



Powerpuff Girls jsou roztomilé holčičky s komiksovou příchutí, které se postavily zlé opici v turbanu jménem Mojo Jojo. Výsledkem je uhozený, ale srandovní kreslený seriál. *Powerpuff Girls: Chemical X-Traction* je oproti tomu zcela průměrná bojovka, které naprosto uniká většina humoru a vtipu původního seriálu, který je její předlohou.

V režimu pro jednoho hráče vás čeká příběhový režim, když v roli každé ze tří dívenek - Bubbles, Blossom a Buttercup - bojujete

proti bandě sedmi gaunerů, v jejichž čele stojí sám Mojo Jojo. No a až vás tohle přestane bavit, podíváte se k holčičkám domů, kde si můžete stříhnout i režim pro dva hráče. Když porazíte všechny nepřátele, čeká vás opičák. Pokud porazíte i jej, můžete začít hezky od začátku v roli další dívky.

Prostředí jsou částečně interaktivní, takže lze sbírat jisté předměty, třeba židle, stoly, koše apod., které pak můžete házet po nepřátelích. Jsou zde též kanystry a plechovky se spreji - a i s nimi lze účinně zaútočit. Když dojde na boj zblízka, máte k dispozici poměrně omezenou škálu kopů a úderů. Létající komba vám poskytnou rozkoš z boje ze vzduchu, no a každá dívka má taky k dispozici svůj speciální chvat - k němu získáte přístup tak, že posbíráte všechny Chemical X, které se kolem vás povalují.

Jsou zde i hezké věci - hlavně vrhání předmětů a létání - bohužel jim zoufale chybí styl. Detekce kolizí není nic moc, ale grafika je OK, byť bude pro mnohé příznivce animovaných seriálů patrně příliš drsná. Takže vzato kolem a kolem, průměr.

● Richard Keith



Já sem tady: Vezměte plechovku s olejem a hodte ji na toho hajzla.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 5
Roztomilá, leč kvalit seriálu nedosahuje.

● HRATELNOST 6
Musíte nacházet věci, hodně skákat a mlátit gaunery.

● ŽIVOTNOST 3
Vydrží tak na siestu po obědě.

CELKOVĚ
Docela sranda, ale vzhledem k licenci to mohlo být mnohem lepší.

5



PLAYTEST

Recenze her za snížené ceny

Výhodná koupě

Opětovná vydání starých her za levný peníz. Vzhůru do obchodů!

COLIN MCRAE RALLY 2.0

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI ● CENA 999 Kč ● VYDAVATEL CODEMASTERS



Tenhle kousek určitě znáte, koneckonců jde o tu vůbec nejlepší rallye hru všech dob. A nyní je ještě lepší, protože ji můžete najít v regále s levnějšími hrami.

Colinův návrat na scénu totálně odvařil pařany v PSM25. Naprosto realistická hra posunula závodní simulátory na úplně novou úroveň. Je to skutečně extra třída,

od šotoliny odlétávající vám od kol až po úžasně zpracovaná dobrodružství v zatáčkách. Grafika je ostrá jak břitva, zvukové efekty přesné a scénérie snad už ani lepší být nemůže.

Pokud patříte mezi zaryté příznivce *Gran Turismo*, máte alespoň jedinečnou příležitost odpočinout si od asfaltu a trochu si zadovářet v terénu. ●



VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ
Rallye snad už ani lepší
být nemůže. Fakt skvělá
koupě.



Krása nejen na pohled:
Nový Colin se hraje stejně
hezky jako vypadá.



RADIKAL BIKERS

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI ● CENA 599 Kč ● VYDAVATEL INFOGRAMES



Dlouho očekávaná konverze oblíbené arkády *Radikal Bikers* - uhozené hry, ve které jste měli za úkol rozvážet pizzu - si na PlayStation moc dobře nevedla. A ani po roce a půl a s nižší cenou není důvod na tomto tvrzení cokoli měnit.

Navzdory svému tématu, jímž je rozvážení jídla, je *RB* v zásadě závodní hra, v níž na malém mopedu jezdíte po městě, překonáváte překážky, sbíráte powerupy, rychlostní bonusy a hledáte zkratky. Plusem je to, že můžete terorizovat chodce. Stačí to ale? ●



Máte hlad: Snadná pomoc - objednejte si pizzu. Za chvíli je u vás...

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ
Hra měla být něčím na
způsob *Crazy Taxi*.
Bohužel nebyla.



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI ● CENA 999 Kč ● VYDAVATEL EA



Rok co rok se na trhu objeví minimálně tři hry s tematikou formule 1. V poslední době nejvíce bodovala verze od Sony. Electronic Arts ovšem okamžitě zakontrovali a svou jen o chlup horší F1 zlevnili.

Jasně, stará jména, staré soupisky, to budete muset přežít. Jinak však za sníženou cenu dostanete kompletní nášup na úrovni - nechybí arkáda, kariéra, režim scénářů, zkratka všechno. Na druhou stranu *F1 Championship Season 2000* nemá nic, čím by se nějak odlišovala, a tak ji lze doporučit především hráčům, kteří zatím žádný podobný závodní titul nevlastní. ●



Rovinka: Vidíte do dálky. Ani rok stará hra nemusí mít špatnou grafiku.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ
Každý rok vychází formulí
několik. Tahle je solidní.
A teď i levná.





MUSIC 2000

FAKTA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • CENA 599 Kč • VYDAVATEL CODEMASTERS



Jsou dobré a špatné hry.

A pak jsou tituly, které se ani se sebelepší představitelostí nedají za hry označit. Obvykle v tom špatném slova smyslu. Ano, *Music 2000* není hra, to je třeba říci hned na úvod. Neznamená to však, že byste se jí měli vyhnout. *Music 2000* je totiž parádní nástroj, jak si složit vlastní hudbu.

Každý milovník hudby určitě nejdou toužil složit vlastní skladbu, kde by to všem těm Luneticům, Gottům a Wil-

liamsům jednou pro vždy natřel. *Music 2000* umožňuje v rámci možností relativně jednoduchý a intuitivnější postup, jehož výsledkem může být nahrávka takřka profesionální kvality. Je tu rozsáhlá databanka přednastavených tónů a samplů, můžete však přidávat i vlastní.

Prakticky jediným problémem hry je ukládání - velikost je totiž omezena paměťovou kartou, a tak se obvykle nemůžete rozšoupnout tak, jak byste chtěli. Za tuhle úžasnou cenu jde však o jedinečný kousek, který by neměl chybět ve vaší sbírce. ●

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Jedinečný titul pro všechny fandy hudby. Snadné skládání, úžasně možnosti.



Intuice: Volba tónů a samplů probíhá naprosto intuitivně.



Hra tabulek: Ač se to zdá nemožné, v tomto moři tabulek se neutopíte. Naopak, budete si v něm líbovat.

Koupě měsíce



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 1299 Kč

• KDE? Q-SHOP
• JAK DLOUHO? DO KONCE LEDNA
• NEJNOVĚJŠÍ PECKA ZA VÍCE NEŽ SOLIDNÍ CENU V SÍTI OBCHODŮ Q-SHOP (ADRESY NALEZNETE NA STRANĚ 83). OBCHODNÍCI, MÁTE-LI NĚJAKOU VÝHODNOU NABÍDKU PRO NAŠE ČTENÁŘE, KONTAKTUJTE NÁS!!

RESIDENT EVIL

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI • CENA 599 Kč • VYDAVATEL CAPCOM



Legendární prvotinu žánru

survival hororu hádáme není třeba představovat. Jde o jednu z nejslavnějších sérií na PlayStation a jen první díl na celém světě prodal přes dva a půl milionu kopií. Pro toho, kdo netuší, která bije - *Resident Evil* je hororová hra, která vás vrhá do zombíky zamořeného městečka.

V současné době, kdy na PlayStation vyšly další dva díly a čtvrtý právě počil svou přítomností PS2, možná není na místě hovořit o originálu, ale faktem je, že je mnohými označován za vůbec nejlepší část série. Grafika není na stáří hry tak špatná a hratelnost skutečně patří mezi absolutní špičku. Hra je dlouhá (navíc jsou k dispozici dvě postavy), děsivá, obtížná a neuvěřitelně zábavná. Tak to má být! ●



VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Špička žánru. Pokud jste přeskocili první díl, napravte to!



Grafika: Jednoduchá, ale funkční. Co byste také chtěli od staré hry. PS2 to není.



PLAYTEST

Vyřizujeme si účty se špatnými hrami...

Spravedlnost

S KYSELINOU

OBŽALOVANÝ



NÁPRÁVNÉ ŘÍZENÍ PSM

JMÉNO: Who Wants To Be A Millionaire 2nd Ed.

OBVINĚNÍ: OPAKOVANÉ HERNÍ ZLOČINY

Naše mise: potrestat nejhorší nové hry za uplynulý měsíc, a to za zločiny proti PlayStation. Nastal čas pro neúprosnou spravedlnost.

OBŽALOBA



- HORŠÍ ATMOSFÉRA NEŽ NA POHRĚBU
- HRA JE TAK POMALÁ, ŽE MYSLÍTE, ŽE UŽ KONČÍ
- TARRANT MÁ HROZNĚ PROTIVNÝ HLAS
- NEVYHRAJETE ŽÁDNÉ SKUTEČNÉ PRACHY
- PROČ TO SAKRA NENÍ V ČESTINĚ?

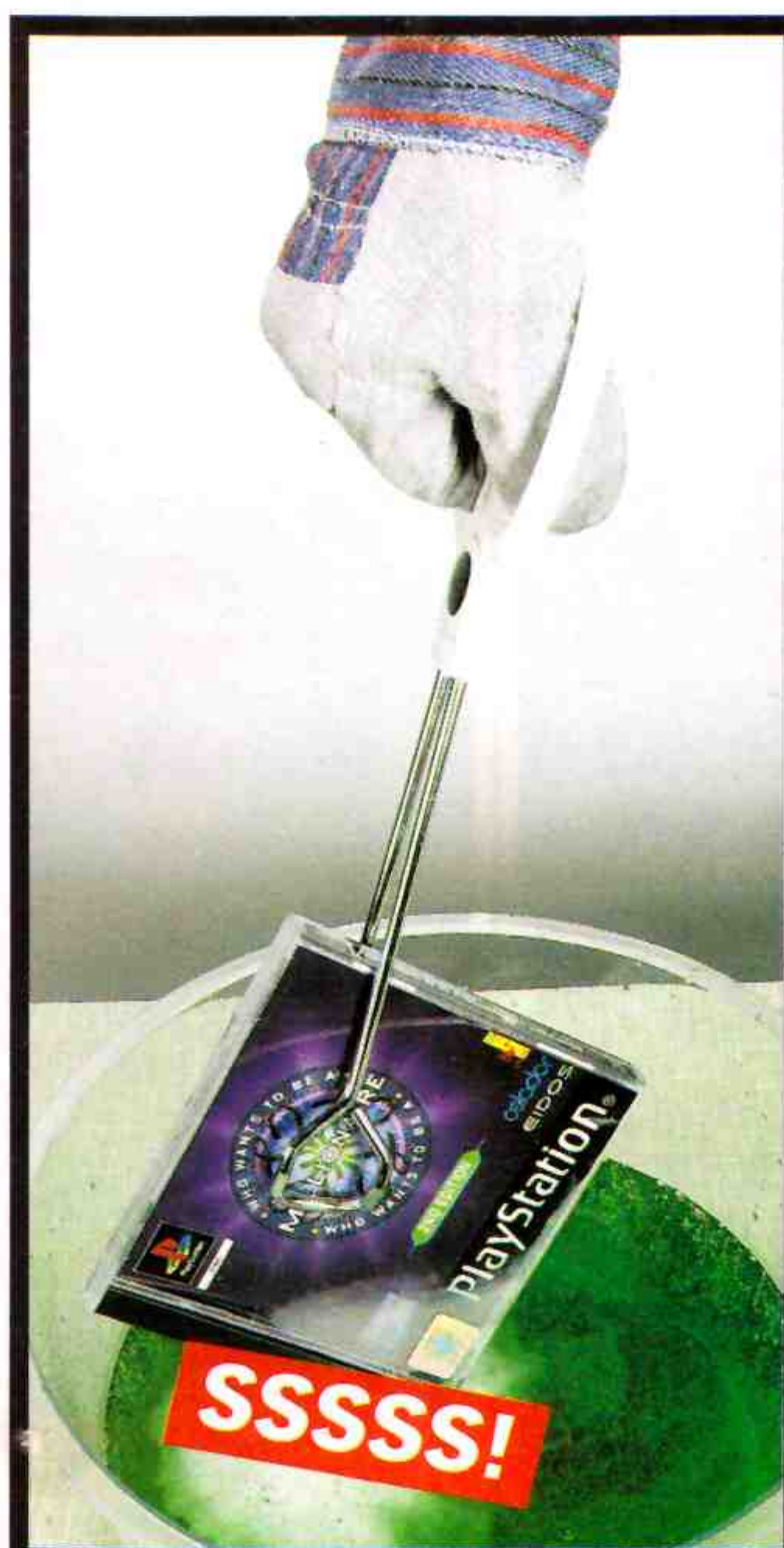
OBHAJOBA



- ALESPŇ TUHLE HRU VÁM RODINA DOVOLÍ HRÁT O VÁNOCÍCH
- MY VÁS VAROVALI, JE TO UŽ DRUHÝ DÍL!

Vinen!

WWTBAM? PŘIPRAV SE NA POSLEDNÍ SOUD!





Oficiální Český
PlayStation
Magazín
TO NEJLEPŠÍ

Nejlepší joypad



DUALSHOCK

Ⓐ CENA 1290 Kč Ⓞ OD SONY
Ⓢ PSM 9/10

Nejlepší displej



SONY

Ⓐ CENA NEZNÁMA Ⓞ OD SONY
Ⓢ PSM 10/10

Nejlepší zbraň



G-CON

Ⓐ CENA 1490 Kč Ⓞ OD NAMCO
Ⓢ PSM 9/10

Nejlepší volant



SPEEDSTER 2

Ⓐ CENA 2990 Kč Ⓞ OD SONY
Ⓢ PSM 9/10

PLAYSTATION BAZAR

Nejlevnější v Praze

Velký výběr

Vykupujeme hotově

Vltavská ul. 28

Praha 5 - Smíchov

Tel./Fax: 57 31 38 14

www.cd-bazar.cz



Nové Periférie

„Oooh, jaký dobroučkový hardware... mmm... mňam.“



SONY MINIDISPLEJ

Ⓐ CENA zatím neznáma Ⓞ VÝROBCE SONY ⓧ DATUM VYDÁNÍ LEDEN



Tak tomu říkáme displej! Oficiální miniobrazovka pro PSone od Sony si dala pořádně na čas, nicméně již koncem ledna se dostane na trh a my přísaháme při našem nejlepším joypadu, že to čekání skutečně stálo za to. Má ostrý a jasný obraz doplněný o úžasně elegantní design a po pravdě řečeno, dokonalejší žádný minidisplej už prostě být nemůže.

Kvalitou i jasně tento 5palcový displej s vysokým rozlišením překoná všechny neoficiální modely, které jsme dosud měli možnost testovat, a přiblížil se mu snad jen displej od Joytechu (PSM45, 8/10). Každá hra, kterou jsme na něm hráli, vypadala naprosto bombasticky. Tak třeba v *ISS* šlo bez problémů přečíst jména hráčů na dresech, o textech ve *Final Fantasy IX* nemluvě. Displej si poradil i s trochu nečistou grafikou *Drivera 2* a nabídl i lepší zážitek ze hry *THPS2*, kterou jsme pařili v režimu pro dva hráče nekonečně hodiny.

Výtečná je i kvalita zvuku. Dva malé reproduktory ze sebe dokážou vymáchnout skutečně úctyhodný výkon. Pravda, při maximální hlasitosti je zvuk maličko zkreslený, ale pokud chcete ohluchnout, vždycky máte

k dispozici AV výstup, do něhož můžete zapojit nějakou pořádnou bestii.

Kvalita designu jde ruku v ruce s audiovizuální kvalitou displeje. Displej zatlačíte do zadní strany PSone a sedí naprosto dokonale. Ani si nevšimnete, že jsou tyto dva kusy oddělené. Na rozdíl od joytechovského displeje nemá držátko, ale to je jen drobnost.

Máte dojem, že nadržujeme Sony? To tedy v žádném případě, jenže tohle je skutečně ten nejlepší displej, který lze za prachy koupit. Naši jedinou obavou tak zůstává cena, protože tu ještě neznáme. Ale ať bude stát cokoli, za koupi rozhodně stojí. Člověk se jen neubrání podivu, proč jim to trvalo tak dlouho... ● CF

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Bomba! Nic lepšího nenajdete, tohle je král mezi minidispleji.



FIRESTORM UPAD

⚠ **CENA** cca 1000 Kč ⚠ **VÝROBCE** THRUSTMASTER
⚠ **DATUM VYDÁNÍ** V PRODEJI



A na scénu přichází další z mnoha ovladačů snažících se konkurovat DualShocku. FireStorm Upad od Thrustmasteru má unikátní design a jeho hlavní předností je robustnost. Ovladač je trochu větší, než jsme zvyklí, a ruce držíte o něco dále od sebe, což se nám zdálo trochu přirozenější. Oceňujeme také odolnost - DualShock od Sony dlouho vzdoroval, ale nakonec se nám ho podařilo rozlomit, FireStorm však odolal a lze ho tedy doporučit všem temperamentním hráčům.

Pokud jde o design, jde o jeden z mála pokusů vymyslet něco nového a rozhodně jde o pokus relativně úspěšný, i když nikoliv excelentní. Vyžaduje totiž alespoň trochu roztlé ruce (odhadujeme tak 10 let věku a více), pro děti je až příliš velký. Příjemné je pogumování rukojetí, díky kterému vám z ruky nevyklouzne, ať už se vám ruce při hraní potí sebevíce.

Jinak klasika - hraní není nijak zvlášť odlišné od běžných ovladačů, tlačítka jsou poměrně pevná a stabilní, snad jen D-pad by snesl trochu méně hluboký tvar. Dobrá práce! ● **Daniel Kalina**

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Zajímavý robustní design, jinak klasika - přiroste vám k rukám.



G-CON 2

⚠ **CENA** 1390 Kč ⚠ **VÝROBCE** NAMCO/SONY
⚠ **DATUM VYDÁNÍ** V PRODEJI



Stříleční hry si našly svoje fan-dy a na PlayStation se jich dokonce objevilo více než deset (namátkou *Time Crisis* a *Point Blank*).

Podobně to zjevně bude i na PlayStation 2, kde je kromě již vydaného *Time Crisis 2* před dokončením několik dalších titulů. Není tedy divu, že Namco vytvořilo novou verzi své proslulé pistole G-Con. Ti, kdo ji znají, jistě vědí, že je takřka dokonalá. Proč tedy tahle novinka?

Věřte nebo ne, novinek má G-Con 2 celou řadu. Předně je o poznání menší a lehčí. Díky propracovanějšímu designu dobře padne do ruky a vzhledem k lépe umístěným tlačítkům se skvěle ovládá a snadno se s ní vyhrává. K PS2 se připojuje přes kvalitnější USB rozhraní a není tedy divu, že je přesnější. A právě to považujeme za jednoznačně nejdůležitější a rozhodující vylepšení. Hodí se i více tlačítek, především křížový ovladač na zadní straně.

S G-Con 2 se nám zacházelo skutečně jedinečně a připadali jsme si jako hrdinové akčních filmů. Měli jsme možnost držet i několik konkurenčních pistolí, a i když některé z nich nabídl zajímavé funkce (např. zaměřovač v podobě červeného paprsku), celkově vzato zůstaly daleko za produktem od Namca.

Na trhu jsou i daleko levnější pistole, G-Con 2 je však po všech směrech válcuje. Jediným jeho konkurentem je původní G-Con - nové hry fungují i se starou pistolí naprosto spolehlivě, a tak není moc důvodů pro změnu. Komfort je ovšem komfort. ● **CF**

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Důstojný pokračovatel legendární světelné pistole.



DVD REMOTE CONTROL

⚠ **CENA** 1290 Kč ⚠ **VÝROBCE** SONY
⚠ **DATUM VYDÁNÍ** V PRODEJI



Takže jste si koupili PS2, nejlepší herní konzolu na světě. Nyní se snažíte přesvědčit kamarády, že je to také skvělý DVD

přehrávač, ale při snaze o přehrání *Matrixu* si počínáte značně neohrabaně. Ovládáte ho totiž DualShockem. Trapas.

Více než rok trvalo, než jsme se dočkali oficiálního dálkového ovladače od Sony. Několik ovladačů se dalo koupit od jiných firem, ale čas ukázal, že se čekání vyplatilo.

V balíku dostanete baterie, CD s novým driverem a samotný ovladač, jehož design je jedním slovem špičkový. Nový driver nahrajete na paměťovou kartu a už to samo o sobě znamená nespočet vylepšení a novinek. Mnozí hráči si dosud stěžovali, že u některých filmů dochází ke zpoždování zvuku s obrazem - nyní je problémům konec. Ovladač nabízí i komfort v podobě pomalého zpětného přehrávání, třech rychlostí rychlého posunu dopředu i dozadu a nejružnější programovací možnosti. Jedinou vadou je obsazení portu pro jeden ovladač. Konkurenční varianty obsahovaly propojení ovladače i přes již zapojený přijímač signálu. To je však jediná výtku, jinak v Sony opět odvedli skvělou práci.

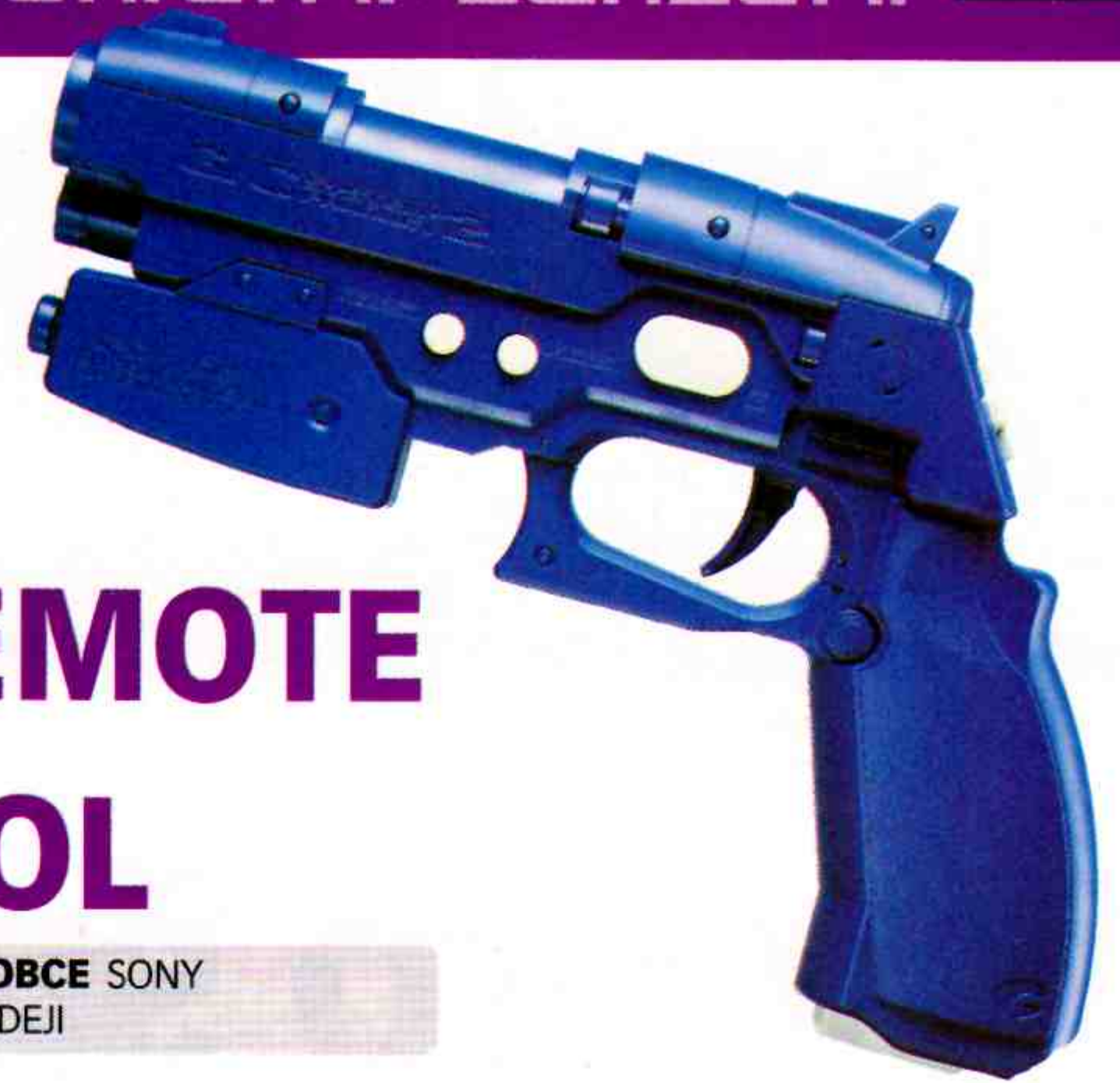
DVD Remote Control od Sony pro PlayStation 2 samozřejmě není nutností a nezmění váš život. Pokud však trávíte alespoň trochu času čucením na DVD filmy, pak ho vřele doporučujeme. Je to skvělá věc. Proč to ale trvalo tak dlouho? ● **CF**

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Prakticky dokonalý dálkový ovladač.



Herní Pomoc

△ CHEATY ○ TIPY × NÁVODY □ ŘEŠENÍ

Tipy pro špičkové hry

Pod nůž se nám dostaly ty nejlepší hry. A my se jim skutečně podívali až do útrob.

Vaše tipy a rady

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Všiml jsem si, že ve v playtestu Spider-Mana 2 máte jen jeden cheat. Podařilo se mi najít ty zbývající. V cheat menu vložte následující kódy. Jo, a nechystáte se mi náhodou poslat spidermanovský obleček jako odměnu?

Petr Svatoš, Roudnice

DEBUG MODE

drilhere

OTEVŘÍT VŠE

auntmay

OTEVŘÍT VYSOKÁ SKÓRE

vvhiscrs

REŽIM VELKÉ NOHY

staceyd

REŽIM VELKÉ HLAVY

alien

CO KDYBY

vvisions

VŠECHNY KOSTÝMY

spdrhist

VŠECHNY GALERIE

drkroom

VŠECHNY LEVELY

nonjymnt

VŠECHNY TRÉNINKOVÉ LEVELY

cerebra

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

JAK... MUTANTŮM NAKOPAT ZADEK!



X-Men 2 od hráče vyžaduje rychlost a zručnost, tedy rychlé reakce a bohaté zkušenosti. Máte-li se stát mutantem, musíte se seznámit se základy boje:

1) V režimu Academy si procvičte chvaty. Chvilí trvá, než se naučíte pořádně načasovat ty delší, obtížnější útoky.

2) Pracujte na komech (kombu jednotlivých postav najdete v návodu, který jsme zveřejnili v minulém čísle), protože právě ty protivníkovi způsobí největší škodu. Musíte je ale provádět rychle a precizně, odměnou vám bude skutečně zničující šňůra krátkých útoků kulminujících ve speciálních mutantských útocích (Mutant Special Attacks). Nejlepšími chvaty jsou vzdušná komba (Air Combos), jimiž můžete nepřítele vykopnout vysoko do vzduchu, pak za ním vyskočit a sázet mu jednu za druhou, jak bude padat k zemi. I experimenty s jednoduchými útoky vám mohou vynést nejedno zajímavé kombo.



3) Postranní tlačítka (L1, L2, R1, R2) lze použít jako automatická komba. Jsou naprosto nezbytná pro útoky obnášející dvojité stisky tlačítka - někdy je totiž skoro nemožné tlačítková komba včas zvládnout. Zde jsou příslušné kombinace:

L1 = □ + △, L2 = × + ○,

R1 = ○ + △, R2 = × + □

4) Protiútok může být tím, co rozhoduje o vítězství nebo porážce. Když stisknete L1 těsně předtím, než na vás dopadne nepřítelův útok, nejenže odvrátíte nebezpečí, ale odrazíte ránu a ta dopadne na agresora. Chcete-li dosáhnout maximálního efektu, zkuste stisknout L1 těsně předtím, než váš nepřítel provede super nebo speciální útok.

5) Rovněž využívejte vrhání (× + ○), to se hodí zejména tehdy, dostane-li vás protivník do sevření v rohu. Snadno se provádějí a omráčí nepřítele na dostatečně dlouhou dobu, takže můžete z presu uniknout a znovu na něj zaútočit.

6) Skutečnou bombou ve vašem arzenálu jsou ovšem superútoky. Až svého protivníka zasypete řadou úderů, naplní se vám tři ukazatele energie na dolním okraji obrazovky, a vy budete moci provést jeden ze svých nadupaných útoků. Nejmocnější útok vám umožní třetí ukazatel, zatímco ten druhý vám umožní méně silný útok, který však lze umocnit, pokud uposlechnete pokynů na obrazovce. První ukazatel dokáže aktivovat okamžité jednoduché kombo. Pokud chcete ukazatele aktivovat rychle, stiskněte ← nebo → a potom □, ○ nebo △ - dosáhnete přesunu energie mezi nimi. ●



Má Mystique: Magneto se právě stal obětí strašlivého útoku naší hrdinky. Už se nevrátí...

POŠLETE NÁM SVÉ TIPY

Přišli jste na nějaký cheat nebo usnadnění některé hry? Pošlete nám ho a my váš geniální nápad otiskneme, aby si ho mohli všichni přečíst. Možná od nás dostanete za námahu i hru zdarma.

Jméno

Adresa

Můj tip je:

POŠLETE TENTO FORMULÁŘ na naši obvyklou adresu pod heslem TIP PRO VÁS!

Trpíte akutním zákysem. Postihl vás záchvat šílenství v nekonečném bludišti. Krůpěje potu vám stékají po obličejí, máte hlad, krutou žízeň, celou noc jste nezamhouřili oka. Egyptské slunce se vám zapichuje do opečené kůže. Máte vysokou horečku, vyvrknutý kotník, uštíkl vás škorpión a všude kolem čekají v záloze krvelačné šelmy. Nevíte jak dál. Kudy vede cesta z pekla ven? Kde najdete nějaké zatracené náboje do pušky? A víte vůbec, co máte dělat? Umíráte... život vám brzy zhasne. Chtělo by to lékárníčku, co říkáte?

OFICIÁLNÍ ČESKÁ PlayStation HOTLINE

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální Česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až půjde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

02-83-87-16-37

pondělí - čtvrtek: 10:00 - 19:00
pátek: 10:00 - 15:00

Cena hovoru z kteréhokoli místa na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu. Tuto službu přesto Český Telecom neposkytuje.

HARRY POTTER

JAK... ZÍSKAT NIMBUS 2000?



Ať žijí košťata! Snadný a laciný dopravní prostředek, navíc naprosto spolehlivý. Jistě tušíte, že *The Philosopher's Stone* obsahuje mnoho košťat a náš milý Harry si na ně taky musí udělat řidičák, takže hraje jako Quidditch a honí Draco Malfoye. Začíná vyzbrojen obyčejným koštětem, nicméně není nemožné získat samotný Nimbus 2000, což je ve světě košťat něco jako mezi auty Viper Dodge.

Když se poprvé setkáte se sourozenci Weasleyovými, totiž Fredem a Georgem, řek-



nou vám, abyste posbírali všechny fazole (Bertie Botts Every Flavour Beans), které najdete v průběhu svých dobrodružství, a přinesli je k nim. To vám otevře tajemství.

První typ fazolí je chuti ušního mazu (Earwax), jsou žluté a najdete je ve vnitřních prostorách hradu. Pokud je najdete všechny (stiskem **SELECT** se dozvíte, kolik vám jich chybí), můžete se vrátit do sálu Graffindoru poblíž vstupní místnosti, kde na vás už čekají Fred a George.

Dvojčata vám za fazole dají heslo, no a s ním musíte jít k mluvícímu portrétu, který vám ukázala, když jste se poprvé setkali. Za portrétem na vás čeká... Nimbus 2000! Teď teprve budete frajer! ●



Král prstenů: S novým koštětem bude Harry ještě větší frajer než Enge.

Vaše tipy a rady

COLIN MCRAE RALLY

Jako jméno jezdce vložte BLANCMANGE a místo auta dostanete zelený rosol. Pokud jako jméno jezdce vložíte NIGHTRIDER, pak se všechny vaše závody budou odehrávat v noci. No a když tam napíšete KITCAR, budete skákat jak zába.

René Bureš, Brno



V-RALLY 2

A zde máte návod, jak odemknout ve hře úplně všechno - všechny země, tratě i auta. Ve volbách při nasvícení Game Progression stiskněte **X**. Stiskněte **□**, **△**, **←**, **→**, **↑**, **↓**, **↑**, **↓**, **X**, **X** plus **□**. Nyní nad každou krabici na stránce Game Progression stiskněte **X**. Že jste to provedli správně, vám potvrdí zvukové znamení.

Martin z Ostravy



WORLD SCARIEST POLICE CHASES

Když se snažíte dostat rychle do nějaké oblasti, zkuste se držet uprostřed silnice a mějte puštěný maják. Tak se vám všichni uhnou.

Albert z Mostu

SOUTH PARK RALLY

V Cheesy Poof Decoder vložte ZBOBBYBIRD - tím odemknete všechny skryté postavy a získáte přístup do cheatového menu.

Jirka, přes e-mail



TARZAN

Pořád hrajte dokola první level, až naberete spoustu životů. Sbírejte peníze, protože tím získáte extra životy. Tak pokračujte, až budete mít dostatečně životů na dohrání celé hry.

František Kříž, Liberec

Pomoc!

Pokud se dostanete do úzkých, nerozbíjejte žádné sklo. Prostě nám zatelefonujte na výše uvedené číslo. Vaše problémy se pokusíme vyřešit!

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

OBCHODNÍ TAJEMSTVÍ!



BONUSOVÉ POLOŽKY

Dohrajte arkádový režim se všemi postavami - tím odemknete jejich koncové sekvence a v četných případech vám bude odměnou i nějaká grafika z filmu. Ty lze pak prohlížet v režimu Cerebro. Rada: chcete-li se dostat přes arkádový režim co nejsnadněji, nastavte si snadnou obtížnost, počet jedno kolo a nekonečný čas.

SKRYTÉ KOSTÝMY

Chcete-li získat přístup ke všem skrytým kostýmům, musíte zvládnout všechny jejich chvaty v Academy Training nebo Independent Study.

URÁŽKY A PROVOKACE

Hrajete-li proti kámošovi v režimu pro dva hráče, stisknutím **X**+**△** jej pěkně vytočíte. Nic nenaštevte tolik, jako když dostanete na budku a ještě se vám někdo pochechtává.

SKRYTÁ POSTAVA PSYLOCKE

Dohrajte hru v roli Wolverine v jakékoli obtížnosti - získáte tak postavu Psylocke, kterou lze vybrat na obrazovce s postavami.

SKRYTÉ SOBOJE

Projděte bez porážky arkádový režim a občas narazíte na Spider-Mana nebo Juggernauta.

SKRYTÉ PODPOSTAVY SPIDER-MAN A JUGGERNAUT

Pokud chcete získat Spider-Mana jako hratelnou postavu, musíte jej v arkádovém režimu porazit v roli Cyclopse. Pak jej lze vybrat stisknutím **□** při nasvícení Cyclopse. Chcete-li Juggernauta, dohrajte hru se všemi hlavními postavami včetně Psylocke - budete jej moci zvolit **□** při nasvícení Magneta.

SKRYTÁ POSTAVA DR. CHARLESE XAVIERA!

Když dohrajete hru se Spider-Manem a Juggernautem, můžete si vybrat i doktora X! ●



Na pavučinovém vlákně: Spidey to zase všechno zachránil.



Několik dobrých rad, abyste nedopadli jako český národák



Vyberte si level

- ZÁKLADY str.56
- VNIKNI DO VELKÉHO VÁPNA! str.56
- STANDARDKY str.57
- MISTROVSKÉ PASY str.58

Výkop

Penalta

FIFA FOOTBALL 2002

PRO ZVLÁDNUTÍ TÉTO PRVOTŘÍDNÍ HRY BUDETE POTŘEBOVAT:

NEDVĚDOVU ROZPUSTNOU BARVU NA VLASY ✓ BELGICKÉ PIVO DRUHÉ JAKOSTI ✓ HŘEBÍKY DO RAKVE ✓ PETRŽELE NA KOTRBĚ JOZEFA CHOVICE ✓

ZÁKLADY

Základní fotbalová škola



1) OBRANA

Důsledná obranná činnost je základem úspěchu - zvláště proti silným soupeřům musíte zvládat obranné zákroky dokonale a příliš nefaulovat, jinak budete dostávat pořádné předěly.

Ve středu hřiště neustále přistupujte k soupeři, obtěžujte ho, napadejte a snažte se o čisté vypíchnutí míče (⊙), skluz je vcelku zbytečným rizikem. Pokud se ovšem protivníkovi podaří vniknout do vaší obrany a smrdí to gólem, je čas na rázný zákrok. Pomocí tlačítka ⊗ se přepnete na nejbližšího

hráče a sprintujte (Ⓐ) směrem k unikajícímu darebákovi. Pokud jste u něho včas, můžete se ho pokusit zastavit klasickým vypíchnutím (opakovaný stisk ⊙), většinou ale už není čas na džentlmenské zákroky a přichází ke slovu agresivní obrana (Ⓢ). Varujte se skluzu zezadu - když má rozhodčí dobrý přehled, může vás to stát červenou kartu.

2) ÚTOK

Díky vylepšenému systému přihrávek do prostoru (ⓧ a Ⓜ+ ⓧ) se dá snáze pronikat za obranu, ale chce to samozřejmě cvik a také trochu

šťěstí - jako ve skutečném fotbale. Zpočátku budou vaše dlouhé pasy i krátké přihrávky často zachycovat soupeřovi obránci nebo je pokazíte sami svou nepřesností. Také střelbu (Ⓢ) je třeba nacvičit, i tady rozhoduje síla stisku tlačítka a zároveň způsob, jakým podržíte směrová tlačítka či analogový D-pad. Efektivní gól můžete docílit obloučkem přes vybíhajícího brankáře stiskem Ⓜ+ Ⓢ, častěji ovšem budete situaci tváří v tvář gólmánovi soupeře řešit polovysokou střelou (středně silný stisk ⊙) nebo přízemním prohozením (jemný stisk ⊙ nebo ⊗).



VNIKNI DO VELKÉHO VÁPNA!

Pokutový kop je velkou šancí, kterou je třeba využít ke skórování.



1) PENALTY

Namířit penaltu do jednoho z horních rohů branky je dobrý nápad, protože tam většinou nemá šanci ani sebelepší brankář. Ale je to také riziko, protože můžete trefit břevno nebo překopnout branku. Pro směr kopu použijte šipky, do horního růžku zamíříte podržením ↑ + ← nebo ↑ + → (na analogové páčce tedy ↖ nebo ↗), pokud chcete poslat míč po zemi, je to pochopitelně přesně naopak: ↙ a ↘. Zároveň je ovšem třeba sledovat indikátor síly střely, pokud se to s razancí kopu přehnete, většinou míč končí mimo nebo vysoko nad brankou. Gólmánům téměř vždy riskují jednu stranu, takže nejjistější řešení bývá polovysoká či přízemní střela doprostřed branky, případně přímo Panenkův dlouhák.



2) BACHA NA ŠMÍROVÁNÍ

Hrajete-li proti kámošovi na jedné konzoli, musíte zabránit tomu, aby šmíroval váš herní ovladač - lapit penaltu by pak pro něj nebyl žádný problém. Nejjistější obranou je samozřejmě natočení ovladače tak, aby neviděl na D-pad. Ale dejte si pozor i na vaše vlastní pohyby - člověk má tendenci podvědomě po-

hnout rukou tam, kam míří, při střele nahoru se mírně zaklonit, při střele po zemi zase předklonit. Tyto pohyby by mohly soupeři napovědět víc, než si myslíte.

3) BAROŠOVY FINTY

Jsou hráči, kteří si dokáží bez problémů „dojít pro penaltu“. Také ve FIFA 2002 se můžete se šikovnými a rychlými útočníky o něco podobného pokusit. Nejjistější způsob je kličkování ve vápně a nečekané zrychlení při kličce do strany. Ovšem rozhodčí odpískají tak jeden ze tří faulů (to ostatně známe i ze skutečného fotbalu), takže se hra na pokutový kop v podstatě nevyplatí - po neodpískaném zákroku následuje ztráta míče a protiútok soupeře.

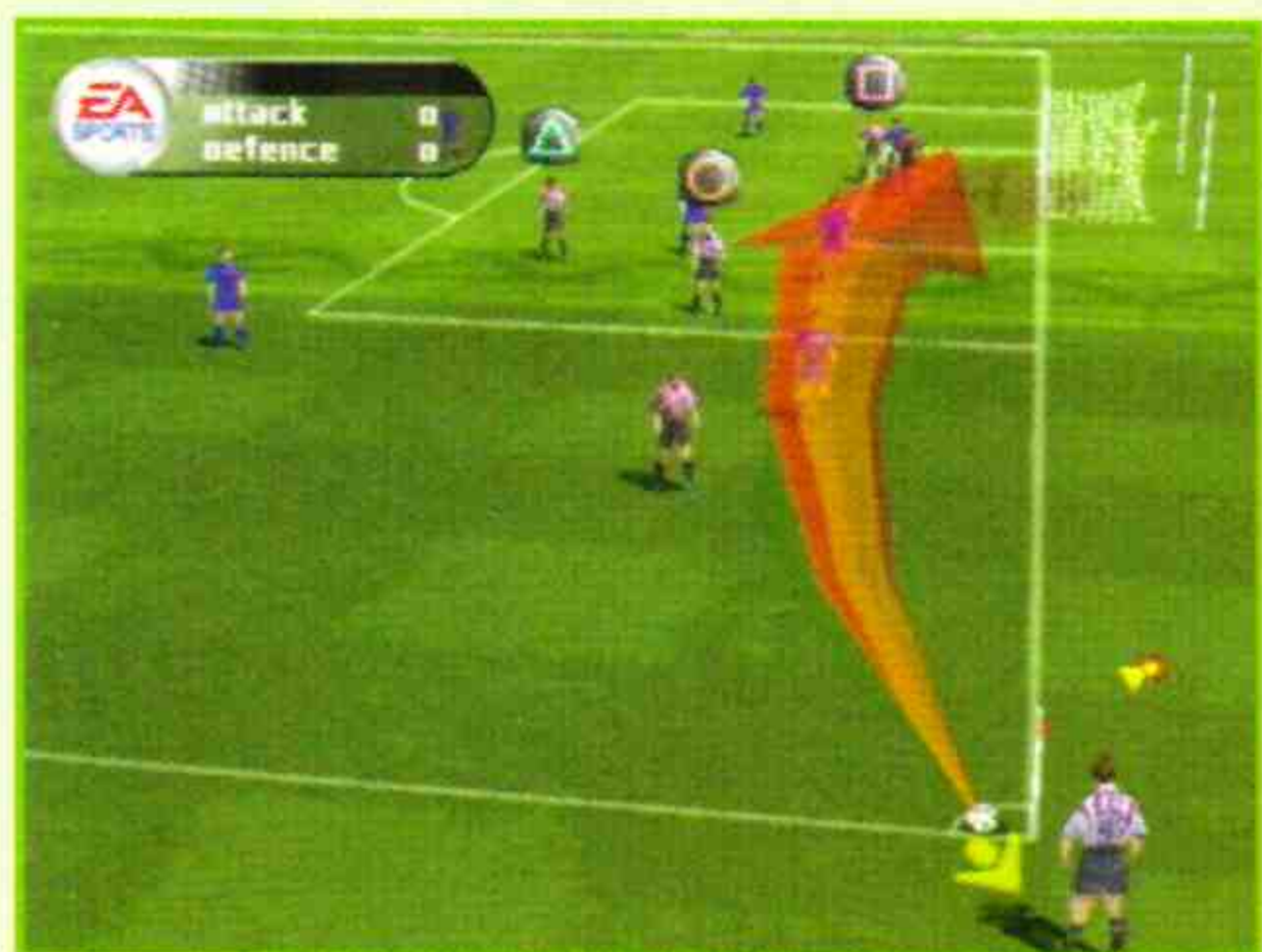
STANDARDKY - Natáhni kohoutek a střílej od pasu!

Máte to všechno ve svých rukou

1

ROHOVÉ KOPY

Pomocí tlačítek **△** a **○** můžete zvolit zatočení centru směrem k brance nebo od branky. V případě, že ho točíte směrem k brance, nastavte základní směr až někam k hranici šestnáctky, jinak bude kroucený míč často snadnou kořistí gólmána. Nad hlavami hráčů se objeví ikonky **△**, **⊕** a **⊙**, takže můžete centrovat přímo na zvoleného hráče. Pomocí **⊗** zahrajete střílený centr do zvoleného prostoru. Pro přesnost nahrávky je samozřejmě důležitá i zvolená síla kopu, ideální je stisk tlačítka zhruba do dvou třetin nebo méně.



2

VHAZOVÁNÍ

Autovým vhašováním můžete založit velmi nebezpečnou, rychlou akci. I zde si lze vybrat mezi hráči s ikonkami **△**, **⊕** a **⊙**, velmi výhodné je ovšem vhození míče tlačítkem **⊗**, a to výhradně na polovině soupeře - před vlastní brankou je to dost riziková akce. Takto vhozený míč jde totiž do volného prostoru (ideální je samozřejmě křídelní prostor kolem pokutového území), kam si za ním nabíhají vaši hráči. Pokud se jim podaří míč zpracovat, mohou vniknout před branku nebo bleskově odcentrovat.



3

TRESTNÉ KOPY

Pokud zahráváte tuto standardní situaci z prostoru kolem středové čáry, je zbytečné se pokoušet o nějakou zoufalou dalekonosnou střelu. Brankáři ve FIFA 2002 nejsou sice žádní géniové, ale podobné pokusy řeší bez problémů. Takže máte v podstatě jen dvě rozumné možnosti: buď rozehrát nakrátko a založit postupnou útočnou akci, nebo nacentrovat míč někam do prostoru velkého čtverce. První

možnost je vhodná zvláště tehdy, chcete-li ubránit těsné vedení a potřebujete podržet míč na svých kopačkách. Při centru do vápna pak opět využijete hráče, označené ikonami.

V okolí kolem šestnáctky si už přímé ohrožení soupeřovy branky dovolit můžete. Falšování míče kolem postavené zdi zajistíte ještě před kopem tlačítky **△** a **○**, přímou střelu pak vyšlete tlačítkem **⊗** (asi není třeba připomínat, že o preciznosti střely rozhoduje i ta-

dy síla kopu - pokud si nastavíte přízemní střelu, můžete podržet tlačítko o něco déle, ale počítejte s tím, že se tak trajektorie letu míče zvedne). I zde máte tři hráče, označené ikonami **△**, **⊕** a **⊙** - ty využijete pro rozehraný trestný kop, což může někdy obranu soupeře překvapit, ale většinou je přímá střela mnohem účinnější: z trestných kopů kolem vápna padá ve FIFA 2002 poměrně hodně branek, chce to jen všechno poctivě natrénovat v menu Training.





MISTROVSKÉ PASY - Elegantně

Je 22 hráčů a jenom jeden míč. Naučte se ho dokonale ovládat.

1

ZÁKLADNÍ PŘIHRÁVKA

Ve FIFA 2002 nestačí jen stisknout **X** a čekat, co se stane. Směr nahrávky i síla stisku tlačítka musí být precizní, jinak míč končí v autu, na noze soupeřových hráčů nebo je tak nepřesný, že ho spoluhráč nemůže dosáhnout. Můžete sice sledovat indikátor síly (power bar), ale časem zjistíte, že je to zbytečné, protože si zvyknete na 3 polohy, ve kterých lze přihrávat. Při mírném

klepnutí do tlačítka **X** si předkopnete míč před sebe nebo přihrájete na spoluhráče, který stojí hned vedle vás, při středním stisku zahrajete přihrávku na kratší vzdálenost a při plném stisku se můžete pokusit o dlouhý pas na několik desítek metrů. Jakmile to dostanete do ruky, nebudete mít se souhrou žádný problém.



2

CENTR Z KŘÍDLA

Průnik po straně a centr před branku - to je dobrá zbraň, zvláště když máte nějakého toho Kollera ve vápně. Zatáhnete míč až k brankové čáře a centrujete **Ⓢ**, přičemž ovšem musíte použít D-pad k co nejpřesnějšímu nasměrování centru. Když se to povede, útočník může zakončit akci hlavičkou nebo střelou z voleje (**Ⓢ**).



3

HARTIGŮV VOLEJ

Než se lopotit s postupným útokem a krátkými přihrávkami na jistotu, můžete to zkusit i dlouhým pasem (**Ⓢ**) na rychlého útočníka. Těsně před převzetím dalekonosné přihrávky klepněte dvakrát na **Ⓢ** - když budete mít pevnou ruku a trochu štěstí, pohotový volej jak od Lukáše Hartiga se spolehlivě zatřepe v síti.



Klíč

- Hráč
- Soupeř
- Směr přihrávky
- Směr pohybu

ZÁKLADNÍ PŘIHRÁVKA

4 NAKOPNI TO

Jakmile se dostanete v obranné činnosti do nouze, nevymýšlejte žádné zbytečné kudrlinky a nakopněte míč klepnutím na **Ⓢ** na soupeřovu polovinu. Nemusí to být ale jen čistě obranná akce, protivníkům obránce totiž musí míč včas dostihnout a zpracovat. To je šance pro vaše útočníky, kteří mohou rychlostí a důrazem získat míč a pokusit se okamžitě zakončit nečekaný rychlý protiútok. Pokud je váš odkop patřičně silný a směřuje až k pokutovému území soupeře, můžete dalším dvojitým stiskem **Ⓢ** okamžitě pálit z voleje nebo sklepnout míč hlavou (**Ⓢ**, **Ⓢ**) na nabíhajícího spoluhráče.



5 LAJNA, LAJNA, LAJNA!

Pokud chcete poslat přihrávku po lajně, můžete místo podržení tlačítka **Ⓢ** krátce stisknout **Ⓢ** - je to dobrá alternativa především tehdy, stojí-li obránce v cestě vašeho pasu na křídlo a přízemní přihrávka by nemusela projít. Oblouček přistane před spoluhráčem, kterého označíte **Ⓢ**, a může okamžitě postupovat k brance. Je to efektní i efektivní způsob průniku, navíc poměrně snadný. Cesta k brance je volná, můžete přihrát, odcentrovat, nebo proniknout do pokutového území a zakončit (**Ⓢ**).



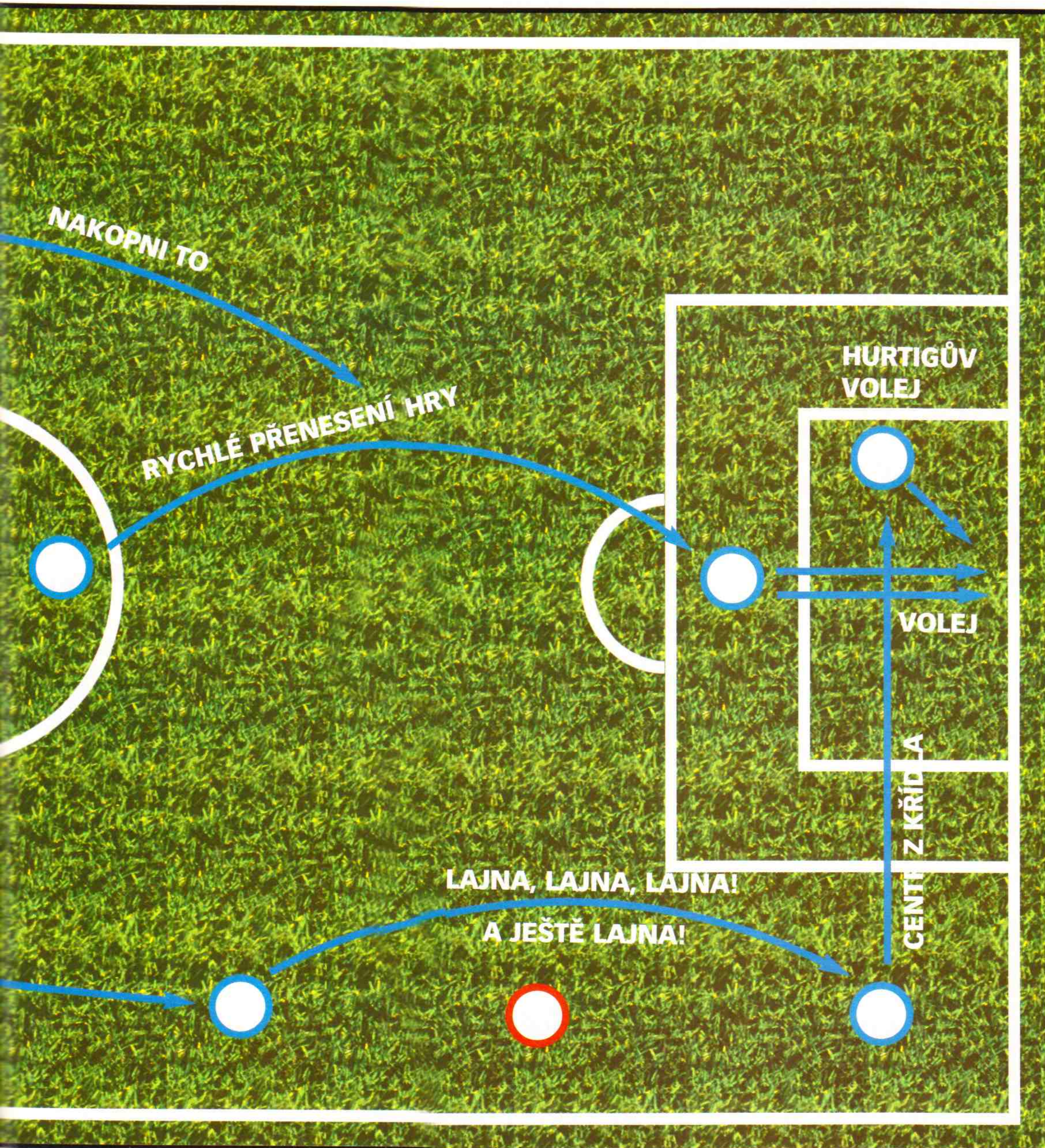
6 A JEŠTĚ LAJNA!

Když už jste dokázali využít mezery v soupeřově obraně, ale nemáte dostatek prostoru ke klíče, průniku k brankové čáře nebo vniknutí do velkého čtverce, zrychlete hru okamžitým podáním míče před branku dvojitým klepnutím **Ⓢ**. Někdy nepřesné, ale jinak účinné.



7 RYCHLÉ PŘENESENÍ HRY

Jste-li ve středovém kruhu, držte **Ⓢ** (power bar naplno) a směrový D-pad kolmo k brance - váš načechnutý míč se bude zvolna vznášet do šestnáctky. Tím lze obranu zaskočit a připravený útočník může opět zakončit akci tvrdým volejem nebo rozehrát. Protože se jedná o rychlé přenesení hry, je tu časté nebezpečí, že bude stát váš útočník v ofsajdové pozici.





S naším pavoučím hrdinou je pohyb po síti jedna radost...



Vyberte si level

- ZÁKLADY s.62
- VÝCVIK s.62
- LEVEL 1 s.63

- SHOCKER s.64
- SANDMAN s.64
- HAMMERHEAD s.65
- LIZARD s.66
- SANDMAN PODRUHÉ s.66

- ELECTRO s.67
- ELECTRO SE VRACÍ s.67
- JAK JSTE NA TOM s.68

Snadné

středně těžké

velmi obtížné

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

PRO ZVLÁDNUTÍ SPIDER-MANA 2 BUDETE POTŘEBOVAT:

PŘILÉHAVÝ OBLEK Z LYKRY ✓ SCHOPNOSTI TARZANA ✓
LEPIVÉ PRSTÍKY ✓ STRACH Z VÝŠEK ✗

Oficiální
TOP Demo!

Základní výcvik

Jak dát věcem správný švih...



Vstup do světa Spider-Mana by vám mělo usnadnit několik výcvikových úrovní ve stylu *Metal Gear Solid*. Tedy samozřejmě pokud už jste se pavoučím hrdinou nenaučili ovládat v původním *Spider-Manovi*.

1) HOUPÁNÍ NA PAVUČINĚ

To je nejlepší způsob pohybu ze střechy na střechu. Když stisknete **[R]**, vyšlete pavučinu směrem, jímž se právě díváte - tedy samozřejmě pokud je cílová zeď ve vašem dosahu. Pro zhoupnutí na dlouhou vzdálenost lze použít tzv. dvojité zhoupnutí, kdy skočíte směrem k cíli a stisknete **[R]**. Taký je možné uprostřed letu pavučinu jednoduše přeseknout a stisknutím **[X]** seskočit na zem. To je samozřejmě velice užitečné, pokud je cíl vzdálen na několik zhoupnutí. Vždy, když budete na konci manévru,

ustříhnete svůj pohyb **[X]** a pak vzápětí stisknutím **[R]** vyšlete další pavučinu, aniž byste se nohama vůbec dotkli země. Při použití této techniky můžete měnit i směr pohybu - po stisknutí **[X]** svého hrdinu jednoduše nasměrujete jinak a poté stisknete **[R]**.

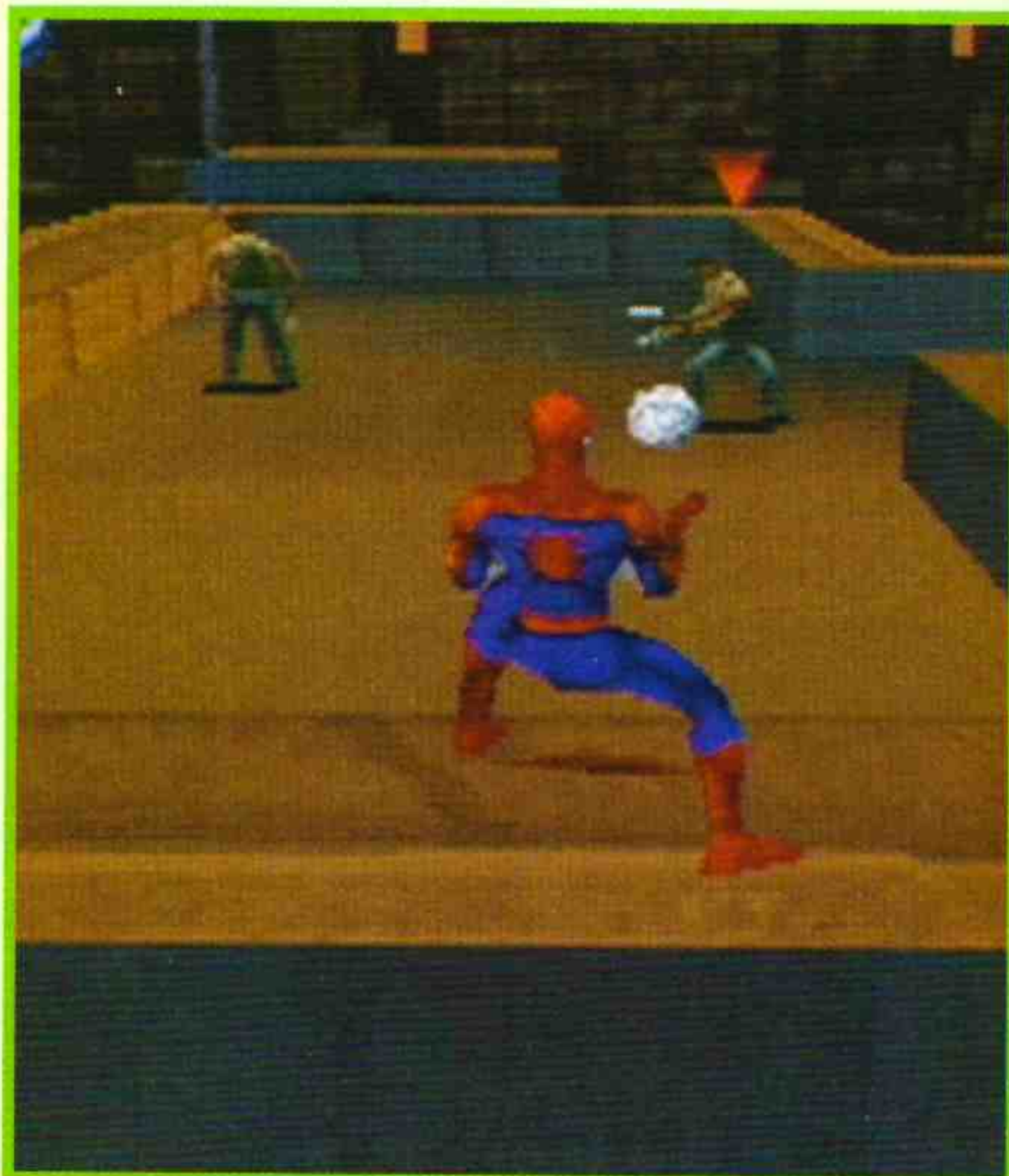
2) ŠKUBNUTÍ PAVUČINOU

Jednoduchý útok, jehož lze použít k pohybu s nepříteli nebo objekty. Když na nepřítele vybalíte **[A]+[D]**, přitáhnete jej tím k sobě, kde mu buď dáte tečku, nebo přímo chcípne. Když použijete **[A]+[L]**, **[A]+[R]**, **[D]+[L]** nebo **[D]+[R]**, můžete mlátit lidmi o zdi, anebo je shazovat z budov. Žádné extra body tím nezískáte, ale alespoň je sranda. Chcete-li hodit něco za sebe, postavte se k předmětu čelem a stiskněte **[B]**, pak škubněte pavučinou. Spidey věci mrští za sebe.



Trénink superhrdiny

Jak se stát webmasterem!



ÚTOK PAVUČINOU

Spidey dokáže na cíl vypálit kouli z pavučiny, čímž jej poškodí nebo dokonce totálně zničí. Pokud rychle poklepete na **[A] + [U]**, náš hrdina vypálí pavučinovou masu směrem, kterým se dívá. To lze použít na zabíjení gaunerů nebo ničení strojů na velmi dlouhou vzdálenost. Fakt se to šikne.



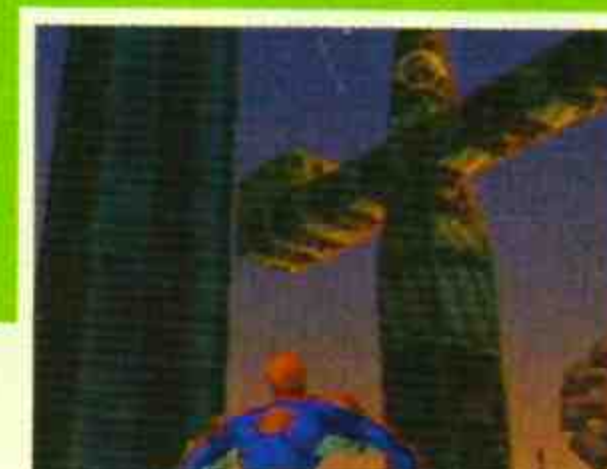
PAVUČINOVÉ PĚSTI

Dostanete-li se do situace, kde hrozí reálné nebezpečí, že dostanete na budku pěstmi, stačí, když stisknete zároveň **[L]** a **[A]**. Tím aktivujete Spideyho pěsti. Má je obalené pavučinou, ale nenechte se tím zmýlit - to nemá úderu tlumit, naopak jim to dodává sílu a jeho úder dokáže být drtivější než proslulá pěst Old Shatterhanda. Hezká záležitost.



PAVUČINOVÁ ULITA

Pokud dostáváte nakládačku a jste fakt v potížích, můžete kolem sebe uplést jakousi ulitu z pavučiny, a to tak, že zároveň stisknete **[A]** a **[R]**. Následným stisknutím **[X]** z ulity zase prorazíte ven, omráčíte nepřátele a otevře se vám cesta k úniku anebo zpětnému úderu.



MÍŘENÍ

Co se týče manuálního míření, lze zaměřovačem pohybovat stiskem **[L]**. Tím lze hození dokonale načasovat (s použitím **[R]**) nebo úder, pokud si přejete někoho sejmout. Stejně tak můžete procházet terčí v dosahu poklepáváním na **[R]**, což se náramně hodí, potřebujete-li zasáhnout pavučinou skupinu cílů.



RYCHLOVKA

Stisknutím **[B]** se lze rychle přenést na strop (anebo na podlahu, pokud jste zrovna na stropě). Tuto možnost oceníte zejména tehdy, díváte-li se za roh a vidíte, že se vaším směrem blíží nějaká stráž. Pak není nad to vyskočit rychle na strop a nepřítele sejmout odtud, aniž by měl čas spustit poplach.



Exploze biotechnických zbraní

Tohle není jen tak naslepo!



První stádium hry tvoří další tréninkový level, tentokrát umístěný do města. Beast vám poskytne pár rad, které vám po cestě jistě pomůžou, ale pokud jste prošli prvními výcvikovými misemi, měli byste to zvládnout i bez nich. Prává hra začíná biotechnickou explozí.

Zabijte obě stráže a jděte po cestě doprava. Ve stínu po pravé straně seberte pavučinovou nábojnicí a jděte do rohu. Pozorně sledujte kavárnu, která je právě v plamenech, a potom napalte pavučinu do hydrantu, jenž se nachází opodál. Pokračujte po hlavní ulici a alejí se potom dejte nalevo.

Ano, přesně tak, je to past. Zlikvidujte čtyři gaunery a seberte před-

mět, který se povaluje opodál. Pak utečte napravo od basketbalového koše, a jakmile narazíte na silnici, dejte se okamžitě doprava. Další exploze, ale tentokrát žádná voda k mání není. Auto proto z obou stran omotejte pavučinou (stisknutím **A**), ale udělejte to setsakramentsky rychle, jinak se vám auto bude stále znovu a znovu vzněcovat. Pak mrkněte na strážnou scénu a rychle na střechu.

Zabijte prvního strážce a jděte dál podle kompasu, přičemž skákejte ze střechy na střechu a zabíjejte gaunery. Hlavně odděltejte toho týpka se samopalem (vyšplhejte po zdi pod ním a zaútočte zespoda) - zahákujte mu zbraň a několika údery zlikvidujte. Pak jděte podle kompasu dál, až narazíte

na další pistolníky. I zde zaútočte zezadu a zlikvidujte všechny tři kvéry. Jděte opět podle kompasu, až dojdete do skladiště. Tady je nejlepší taktikou schovat se do nějakého rohu a sejmout ty zbývající hezky ze vzdálenosti. Použijte pro zaměřování **R1** a šku-bání pavučinou pro nejlepší výsledek.



pokračování ze strany 9

CO BYSTE UDĚLALI vy?

Zvolená volba **A**



Zbláznili jste se? Nemesis se několika vašim kulkám jenom nahlas vysměje. Okamžitě se na vás otočí, sebere vás za hrdlo a vrazí své dábelké chapadlo přímo do vašeho vyděšeného vaz. Co následuje, asi tušíte - dobrou noc, sladká Jill, spi sladce...

Zkuste znovu!

ZPĚT NA STRANU 9

Peter Parker/ Michael Jordan

Nastal čas trefit pár košů



Hned v prvním levelu můžete střelit pár košů. Ve středu dvora najdete na střeše jedné budovy. No tak si to zkuste, třeba párkrát zavěsíte!



Do koše: Pokud trefíte síť, přibude vám zdraví.

ODSTŘIHŇETE A PŘILEPTE NA TELEVIZI!

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

ScreenSaver

Spider-Man 2

- ÚTOK PAVUČINOU **A** + ↑
- PAVUČINOVÉ PĚSTI **A** + ←
- PAVUČINOVÝ ŠTÍT **A** + →
- MÍŘENÍ **L1** + **L2**
- RYCHLÉ PŘESUNUTÍ **R1**
- KOP **○**
- ÚDER **□**
- SKOK **×**
- VOLBY **▶** START

Můžete i okopírovat, uložte do obalu s hrou pro případné pozdější použití!

SHOCKER

Cože?! Sakra! Aha, to je jen bedna!



Zaujměte takovou pozici, aby se Shocker nacházel přímo mezi vámi a zavěšenou bednou. Pomocí **R2** na ni zamiřte a hodte ji na Shockerův elektrický zadek. Zopakujete-li to ještě jednou, je vítězství vaše.

Půjdete-li podle kompasu, dostanete se k bombě, na kterou jsou potřeba čtyři klíče. Musíte proto dohnat a zlikvidovat gaunery, jimž potom různě barevné klíče vezmete. Vždy, když se zmocníte jednoho klíče, můžete s ním běžet k bombě a vložit ho do zámku - získáte tak

minutu navíc. Až budete mít všechny čtyři, bombu jednoduše deaktivujete a zhlédnete střihanou scénu. Chcete-li zlikvidovat všechny samopalníky, buď můžete vylézt na lampu a sejmout je shůry, anebo se jim dostat do zad a nandat jim to zezadu: dozadu totiž střilet neumějí. Než odděláte toho posledního, posbírejte všechny power-upy.

Běh je příliš pomalý na to dohonit letadlo, a tak se před něj dostaňte pomocí zhoupnutí na pavučině (stiskem **R2**). Odkopněte poslední dva sudy a otevřete vrata skladiště. Vyčistěte od sudů i vedlejší místnost a potom také poslední skladiště - teprve poté se postavte tváří v tvář letadlu. Všechny motory zahlíte pavučinou (stiskem **△**), čímž letadlo zastavíte a zároveň zachráníte pilota.

Zde je klíčem k úspěchu rychlost. Ztratíte-li signál, je po hře. Do souboje s gaunerem jděte jen tehdy, dochází-li vám



Dobrý nápad: Na téhle lampě, tam je to nejbezpečnější.



pavučina a potřebujete-li novou nábojnici (po porážce nepřítele se totiž nějaké občas objeví).

V každém vlaku jsou tři strážé a dva odrazové můstky. Nejprve zlikvidujte strážce na prvním dvoře a stiskněte jeden můstek nalevo. Vyčistěte od stráží i druhý dvůr, ale zde můstek nepoužívejte. Zato ve třetím dvoře stiskněte oba můstky, čímž se vám otevrou dveře do čtvrtého dvora. Projděte bránou, jděte do trafo místnosti

v pravém horním rohu, kde lze nalézt vypínač 1. Dveřmi projděte do dispečerské místnosti a otevřete dveře 2. Potom jděte zpět a otevřete sedmé dveře. Šesté ale nechte zavřené, protože tak by se na vás jen vyvalilo více stráží. Nicméně pokud jste za sebou zavřeli páté dveře, budete ty šesté dveře muset beztak otevřít. Projděte sedmými dveřmi, za nimiž na vás čeká ten největší z největších bossů - Sandman.



Tři šílenci

Odměnou za dokončení *Spider-Mana 1* vám bylo video a kredity. Nicméně v *Electro* se tyto kredity trochu liší - ostatně čtete-li mezi vývojáři taková jména jako Crazy Banana Smasher, je jasné, že tady půjde o humor. Animace ve stylu *Bishi Bashi* a Spideyho nabroušený humor, toť dost dobrá kombinace.



SANDMAN, část 1

Tak kam to bude?



Sandman vstupuje na scénu: Krabice na něj ani neházejte. Jděte rovnou do olejových bubnů, ty mu uškodí víc.



Sandmana bez pomoci nesejmete, ale spoň zatím ne. Namísto toho se musíte dostat přes tři zdi. První zeď zlikvidujete tak, že na ni budete házet sudy, pak nahodíte pavučinu na vlak a objeví se před vámi další zeď. Když vám dojdou sudy, použijte krabice, ty bohužel ale takovou paseku nenadělají. Když takovou krabicí trefíte Sandmana, na chvíli jej znehybníte, ale to si skutečně jen na chvíli odpočinete od jeho útoků. Když spadne i třetí zeď, rychle upalujte před vlak.

Sejměte hned první dva gaunery, pak zlikvidujte větrák ve stropě. Nějak se prokousejte k výtahové šachtě a použijte vypínač. Potřebujete-li další pavučinovou

nábojnici, jděte zpátky k výtahu. Po kabelu vylezte nahoru, kde najdete otevřené dveře na další podlaží. Zabijte tři gaunery, kteří na vás vyskočí zpoza rohu. Pavučinovým škrubnutím zlikvidujte toho prvního, který bere rukojmí, a hned potom rychle na strop.

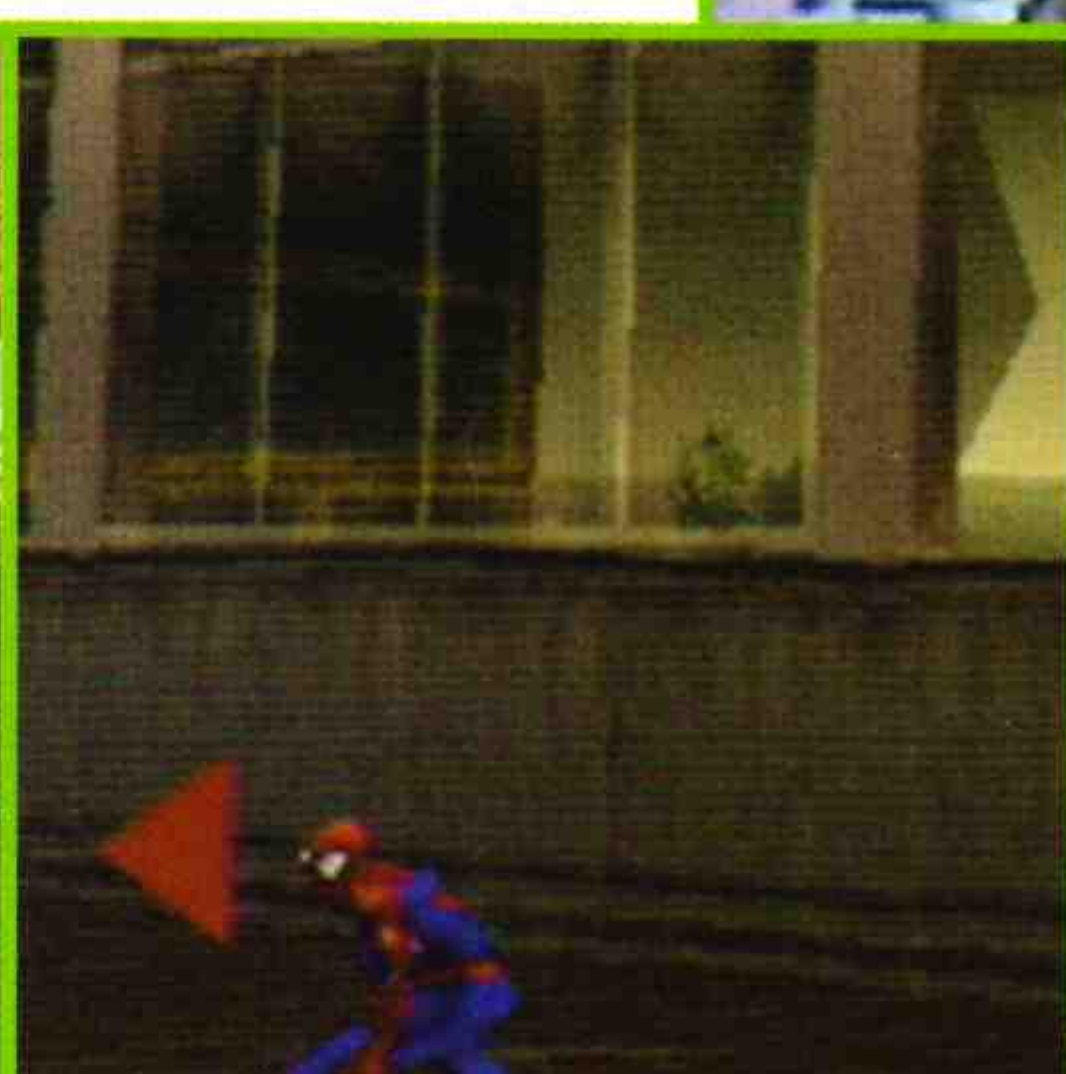
Tři další rukojmí zachraňte utajenými útoky. Když roh obejdete z levé strany, najdete ve stropě další ventilátor, který můžete použít pro přechod na další podlaží. Zůstaňte zavěšeni na stropě a odtud likvidujte jednoho gaunera za druhým, abyste osvobodili rukojmí. Až bude po nich, seskočte na podlahu a stiskem **△** a **↑** otevřete dveře. Tím zachráníte poslední čtyři rukojmí a pak už můžete běžet rovnou k východu.

Hammerhead

Nasaďte si přilbu, je čas získat laser!



Čas na kladivo: Hezky po pořádku, nejdřív jej odzbrojte.



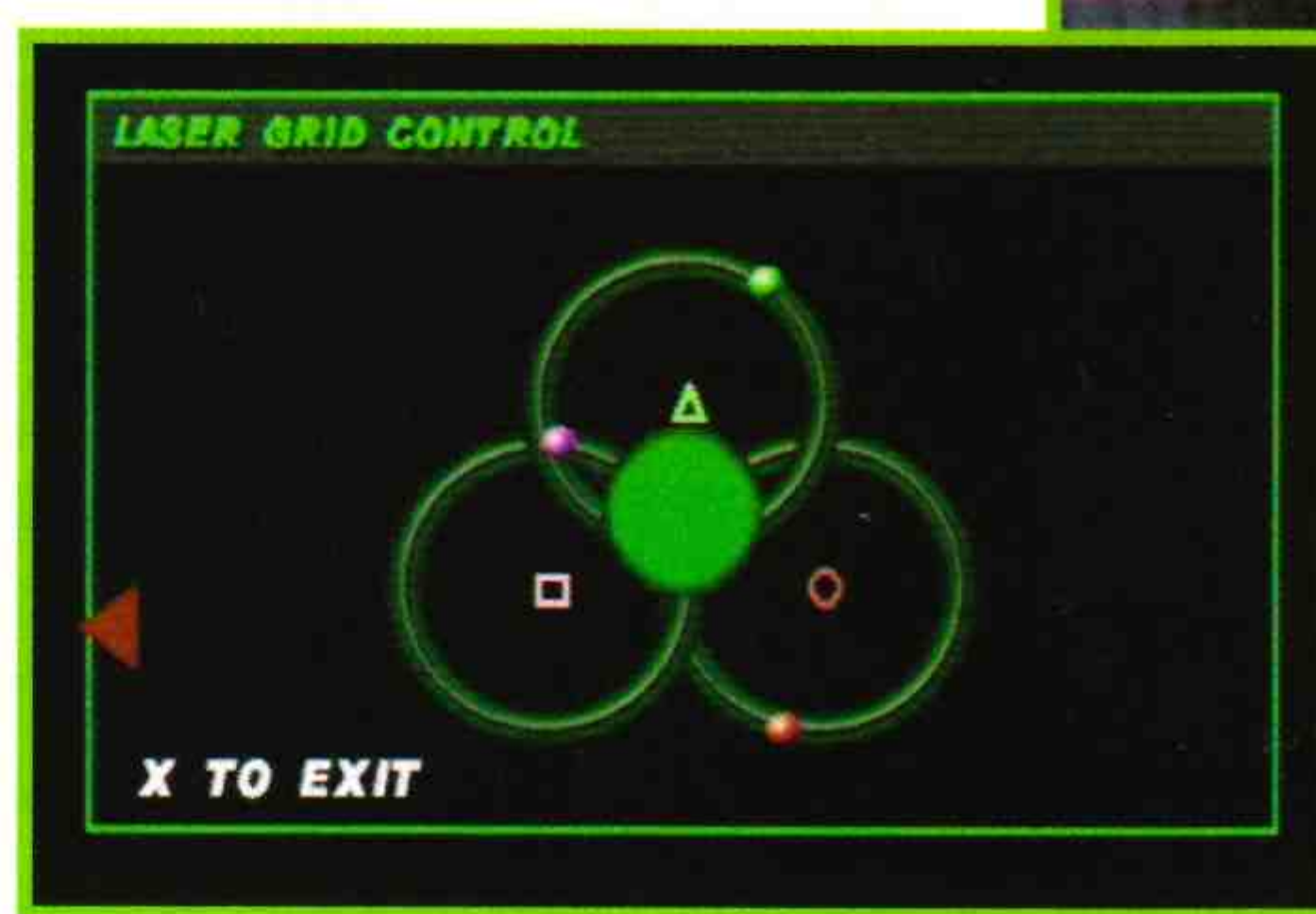
V merku laseru: Pečlivě své kroky načasujte.



Na Hammerheada zaútočte pavučinou, když bude od vás ještě dostatečně daleko, tím jej odzbrojíte. Důležité je, abyste na něj vytáhli kopy a údery ještě dříve, než se mu podaří zmocnit se zbraně. Znovu tuto taktiku odzbrojení, útoku a útěku opakujte, a to do té doby, než se vám podaří jej udolat. Rada: neustále buďte v pohybu.

Najděte první kotel a stiskněte velký červený vypínač. Potom pavučinou přitáhněte robota, aby jej zničil (do něj ale nemlaťte ani nekopejte, jinak totiž vybuchne i s kotlem). Tímto způsobem vypněte všechny kotle a jděte do další místnosti.

Abyste odpojili laser, je třeba prostě a jednoduše stisknout **△**, **○** a **□** a to tehdy, když budou příslušné tečky ve středovém kruhu. V dispečerské místnosti stiskněte obě páky - tím vypnete turbíny. Pak vlezte do ventilátoru nad jednou z turbín a jím projděte do další



místnosti (na konci ventilátoru, kde uvidíte počítače, můžete projít do další místnosti). Dejte se dveřmi, na nichž je napsáno „Security Room“, po zdi vylezte na strop a překonejte laserovou mřížku. V bezpečnostní místnosti pákami vypněte bezpečnostní mřížku a otevřete dveře č. 2. Proběhněte dveřmi, přeskočte bariéru nalevo a hned jděte na plošiny kolem zdí. Stiskem **L1** zamiřte a stiskem **R2** se po pavučině zhoupněte mezi plošinami. Dávejte pozor, abyste na každou z nich dorazili včas. Ra-

da: nelezte po zdech, jinak se usmažíte. Na vrcholu stiskněte tlačítko ve výklenku, jímž vypnete první silové pole.

Pak jděte zpět ke dveřím č. 2 a projděte dveřmi, které předtím blokovalo silové pole. Pavučinovými útoky zlikvidujte generátory, a to tak, že pavučinou zlikvidujete na každém generátoru tři panely a pak opět stisknete tlačítko ve výklenku, jímž zlikvidujete druhé silové pole. Potom znovu projděte dveřmi, k nimž máte přístup. Chcete-li zlikvidovat lasery, za jeden z nich se postavte a přilákejte pozornost toho druhého. Když na vás druhý laser zaútočí, přetáhněte jeho palbu na laser, který je vám blíž. Toto opakujte, až se vám podaří zlikvidovat všechny ostatní lasery a potom pomocí pavučiny i úplně poslední zbraň.

Vylezte nahoru a stiskněte tlačítko uprostřed, potom stiskněte vypínač ve výklenku naproti dveřím, čímž odpojíte třetí silové pole. Projděte dveřmi za silovým polem, které jste právě deaktivovali, a navštivte terminál, o němž se Spidey zmiňuje. Nastavte teplotu na maximum a poté stiskněte **○**, čímž odstraníte hlavní silové pole. Opusťte terminál a střelte pavučinou na tři tlačítka umístěná na středovém sloupu. Palte přesně v okamžiku,

kdy silové pole zabliká, abyste vypínače aktivovali. Stále se vracíte do terminálu a zvyšujte teplotu, aby si vás nikdo nepovšiml. Až se vám podaří stisknout tři tlačítka, stiskněte vypínač ve výklenku a vypněte i poslední silové pole. Vraťte se do centrální věže a projděte dveřmi uprostřed sloupu, k nimž se vám nyní otevřel přístup.

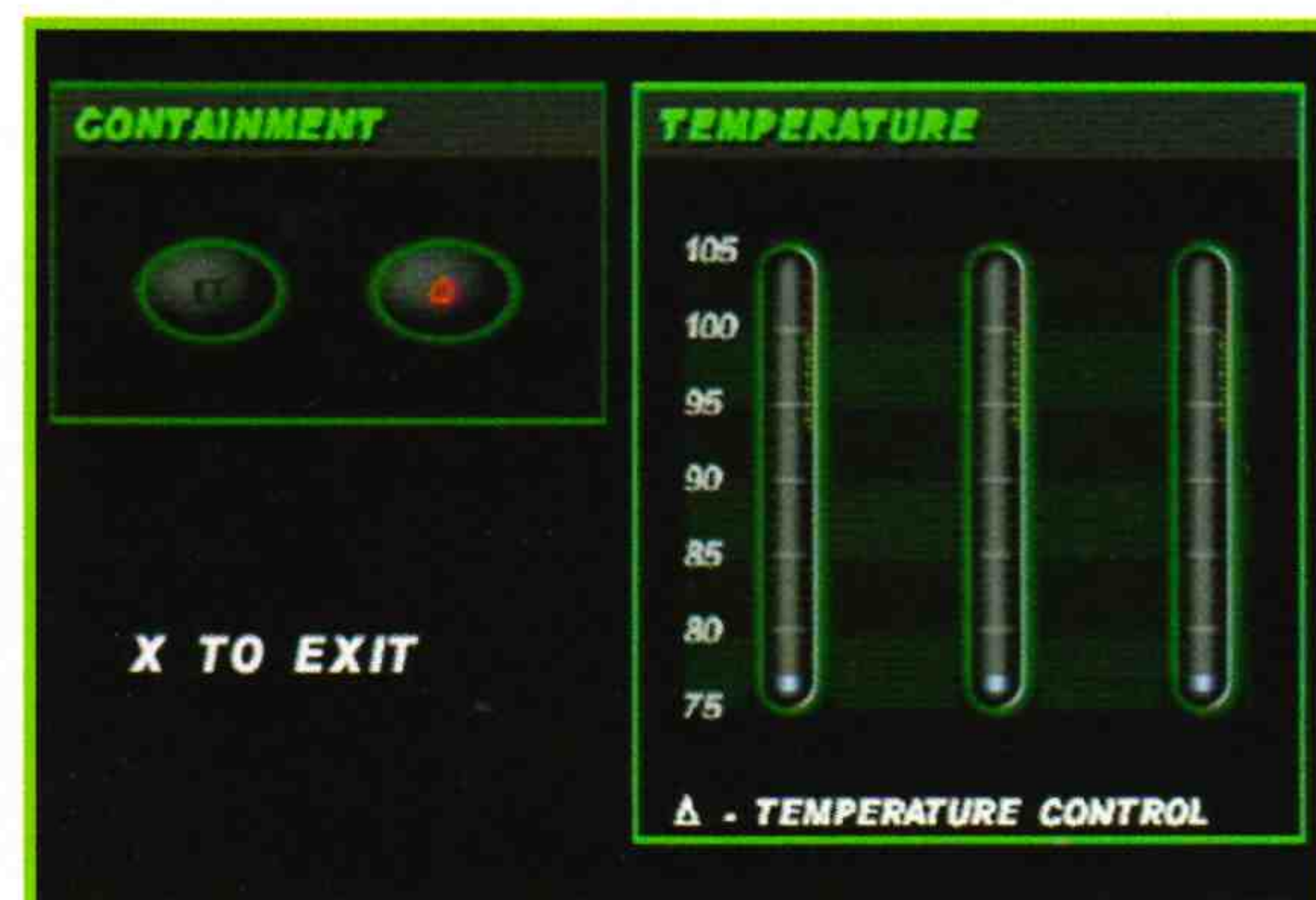
Vylezte po věži nahoru - nejlepší je sáhnout po rychlovce v podobě **△** a také šplhat po zdech. Až se dostanete k první sadě laserů, narazíte na zdi na dvě tlačítka. Stiskněte obě, protože tím odpojíte lasery, silové pole a zároveň si otevřete dveře ve stropě. Celkem je jich tu osm, na každém patře dva. Až se dostanete úplně nahoru, zlikvidujte bručáky a projděte dveřmi.

Velký spořič času

Když poprvé vstoupíte do věže, stiskněte **△**, čímž vylétnete nahoru, přímo na plošinu před tlačítkem. Až jej stisknete, seskočte tam, odkud jste vyšli.



Dálkové ovládání: Jo, tyhle tlačítka lze stisknout i z dálky.





LIZARD

I lízání mariáš musíte umět..



Virusové varování: Virus je to jediné, co na tohoto bosse platí.



Elektrická garderoba

Electra musíte sejmout dvakrát a pokaždé, když jej porazíte, dostane se vám odměny v podobě zbrusu nového kostýmu. Ten první se od toho původního liší jen stylem a žádné nové schopnosti vám nedá - vypadá ale docela hezky. Zato s tím druhým kostýmem získáte nekonečné pavučiny a zdvojnásobí se vám síla. Jo, převléknout se, to člověka někdy vytáhne z průseru.



Běžte přímo k počítači a zvolte VAT A. Přestaňte pohybovat body v nasvícené zóně. Zvolte VAT B a učiňte totéž, to samé pak i s VAT C.

Pak stiskněte anulování a opusťte počítačovou obrazovku. Místnostmi proběhněte do laboratoře, kde najdete pavučinové nábojnice. Jednou z nich treffe Lizarda a zatímco bude omráčen, nastupte na něj a pořádně jej nakopejte. Stále buďte v pohybu, sbírejte věci, a kopejte do Lizarda, dokud úplně nezhebně. Když v téhle oblasti vyskočíte na střechu, nápadné paprsky vás spolehlivě dovedou k majákům, které musíte deaktivovat. Celkem je jich tu šest, a dokud se budete

pohybovat, jste v pohodě - jediný okamžik, kdy jste zranitelní, je když se přesouváte z budovy na budovu. Když to koupíte ve vzduchu, je s vámi amen. Lasery lze sice zlikvidovat pavučinovými údery, ale je to riskantní záležitost, a vlastně i zbytečná. Jakmile se vám podaří zneškodnit všech šest majáků, jděte podle kompasu k východu.



SANDMAN, část 2

Jde vám z toho hlava kolem? Ale no tak...



Všimněte si pojistky na zdi - zvyšuje vodní tlak. Dotkněte se jí a zvolte si jednu

ze tří vodovodních trubek, které se na dvoře nacházejí. Jednu z nich pusťte a nalákejte Sandmana do proudu vody. Zatímco jej to omráčí, vrhněte se na něj a dávejte mu jednu pěstovku za druhou. Až se voda zastaví, jděte zpět a pořádně pumpujte. Nyní potrubí znovu otevřete. Celý tento proces opakujte, dokud Sandman nezhebně. Je lepší se kolem něj přenášet na pavučině, a ne po zemi, protože na zemi je Sandman docela rychlík.

V muzeu nejprve samuraje zaplette do pavučiny (A), pak je srazte na zem. V centrální místnosti je obrazovka, kterou když odkopnete, objeví se generátor. Vraťte se k samurajům, již jste porazili a hodte je do generátoru - tím jej vyřadíte z provozu. Potom vlezte do šachty (dveřmi, které jste právě odblokovali). Šplhejte, vyhýbejte se elektrickým výbojům létajícím při zdech. Když Spideyho začne varovat jeho šestý smysl, pohybujte se kolem zdi horizontálně - tím se vyhněte vertikálním výbojům. Zdá se vám to hračka? Omyl.



Jak na rukojmí

Až se dostane do první situace s rukojmími, radíme vám na to jít hezky pokradmu. Ale můžete dokázat, že jste skuteční frajeři - vletět do toho po hlavě a ještě ze všeho vyjít jako vítěz. No, proč ne? Kašlete na rady a vychutnejte si paniku těch gaunerů.



Pod tlakem: Nejdřív hlavu.

ELECTRO, část 1

Je fakt elektrickejší! A má celou rodinku výstředních týpků!



Když se máte poprvé střetnout s Electrem, nacházíte se zrovna v hezké kruhové místnosti, což se celkem hodí, protože můžete stále běžet jedním směrem, aniž byste museli dávat pozor na rohy a podobné věci.

Buďte neustále v pohybu, abyste se vyhnuli Electroovým útokům. Vždy, když se bude dobíjet (to se mu nad hlavou objeví takové blesky), se pokuste vysko-



Electro-pop: Vaše první a nejsnadnější bitva s Electrem.



Lepivé prsty: Pavučinové pěsti vám dodají extra sílu.

čit a nakopat mu zadek. Nic se nelekejte, odmrští-li vás elektrickým silovým polem, není to tak zlé, jak to vypadá, ale pořád dávejte pozor na jeho ukazatel energie. Na prostřední plošině je pick-up (po obvodu místnosti) a jeden také najdete na pravé dolní hraně elektrické kupole. Doplňují se alternativně, tak si snažte zapamatovat, který jste zdvihli jako poslední. Když se postavíte na dolní stranu kupole, budete v bezpečí před Electrovy výboji.

Nejlepší způsob, jak Electra zlikvidovat, je opakovaně k němu přiskakovat a útočit na něj pavučinovými pěstmi. Stisknutím **←** a **Ⓐ** dodáte svým úděrům sílu.

Extra síla

Vidíte tu třpytící se tečku na obzoru, ale nevíte, co to je? Tady je náš průvodce po barevných power-upech, na něž můžete narazit v *Spider-Man 2: Enter Electro*.

Modrá: Pavučinová nábojnice - Spidey jich unese až deset.

Bílá/červená: Zvýší vaše zdraví.

Bledě modrá: Zmrazí nepřítele.

Žlutá/zelená: Pavučina se vám nabije elektřinou.

Zlatá: Brnění

Purpurová: Sérum na Lizarda!

ELECTRO, část 2

A sakra. To je čára přes rozpočet...



Hezky po pořádku, pobíhejte kolem stěny věže a zlikvidujte všech osm kondenzátorů pomocí pavučiny. Jakmile budete hotovi, přeneste se po pavučině k druhé věži, vylezte nahoru a následujte instrukce, jak zlikvidovat i tuto. Tím zabráníte Electrovi v dobíjení a zároveň získáte nějaké pick-upy, jimiž si doplníte zdraví.

Nyní se vraťte do první věže a buďte neustále v pohybu. Držte se kolem bližšího rohu, na němž jste zlikvidovali kondenzátory. Až se objeví Electro, zaujměte takovou pozici, abyste měli kondenzátor mezi sebou a gaunerem. Jakmile zaútočí, sám (doufejte!) odpráskne kondenzátor, a tak se rá-

zem stane zranitelným. V tomto bodě na něj můžete nastoupit a trochu jej proplesknout. Také je dobrý nápad neustále zapojovat do hry vaše pavučinové pěsti - vaše útoky tak rázem nabudou na síle.

Stejně tak není od věci občas zaběhnout do druhé věže a doplnit si zdraví - je škoda těch pick-upů nevyužít. Ale pozor, když dostanete Electra do léčky s kondenzátorem, objeví se všude kolem vás elektrické miny. Nejsou sice totálně smrtící, ale mohou zhatit vaše plány nachytat Electra na švestkách. Když se kolem vás vyrobí moc min, jednoduše se přesuňte do jiného rohu. Pokud budete v boji vytrvalí, Electro nakonec padne.



Pomocná ruka: Teď jste skutečně v průseru, ale když budete chytří, vyliže to za vás Electro.



Pavoučí škola

Takže máte za to, že jste mistr pavučiny?
Dokažte to!

LEPIDLO



Hotovo 100 bodů
Pavučinová změť - A
Pokud vás někdo štvě, můžete jej svým sajrajtem přilepit k podlaze. To je naučí!

DUHA



Hotovo 500 bodů
Hod přes hlavu - B, A
+ ↓
A jde je přehazovat i přes hlavu.

KOPANÁ



Hotovo 700 bodů
Trojitý kop - B, B, B
A nakopat taky není špatné!

EXPRES



Hotovo 1.300 bodů
Rychlé škrubnutí - B, A +
↓, B, A + ↓
Rychlá palba pomocí pavučiny.

ODPAD



Hotovo 2.500 bodů
Sežer si to! - A to A + ↓
Nacpěte je pavučinou, pak odhodte.

Šššš



Hotovo 700 bodů
Pokradmu - B to A
Je čas na trochu Metal Gear Spidey.

TARZAN



Hotovo 1.000 bodů
Dlouhý skok - B, B, A, B
Kdo potřebuje nohy?

TŘÍDA



Hotovo 1.500 bodů
Kop dozadu, stisknout - A + ↓, ťuknutí A
Nejlépe používat zdálky.

BEZ NOHOU



Hotovo 2.500 bodů
Dlouhý skluz - B, B, B, B
Poslední level: kolem věže se lze přenést bez dotyku země.

CHVAT



Hotovo 200 bodů
Škrubnutí pavučinou - ↓ + A
Pojd sem! Spidey tahá, tahá, za chvíli to bude hodně osobní.

IGLÚ



Hotovo 200 bodů
Pavučinový štít - → + A
Už vás nebaví být superhrdinou? Staňte se eskymákem!

BÚÚ



Hotovo 700 bodů
Překvapivý útok - B to A
Začněte na stropě, tam vás nikdo hledat nebude.

WRESTLING



Hotovo 1.200 bodů
Hod - B + A
Extra body, uhodnete-li jeho vodu po holení.

BOEING



Hotovo 1.700 bodů
Jo-Jo - B, B x 3, B
Zkuste překvapivě útočit ze stropu. Ale vždycky se vraťte.

PŘEKVÁPKO!



Hotovo 5.000 bodů
Smrtka čeká - A + →
Zabijte všechny gaunery najednou.

KLOUBY



Hotovo 200 bodů
Pavučinové pěsti - ← + A
Jako správní boxeři si musíte omotat pěsti. Dáte větší ránu.

BOLEST



Hotovo 300 bodů
Nasměrované škrubnutí - A
+ ↓ + ↓ nebo A + → + ↓
Lidmi lze mlátit o zdi...

MODŘINY



Hotovo 700 bodů
Trojitý úder - B, B, B
A co takhle kombo? I to se do nich vejde.

RYCHLÍK



Hotovo 1.200 bodů
Rychlá palba - B, A, B, A
Rychle za sebou!

NAHORU A PRYČ



Hotovo 2.000 bodů
Oblouk z pavučiny - B, B, A + ↓
Přeskočte gaunera a pak je přehodte přes hlavu.

VANDALSTVÍ



Hotovo 5.000 bodů
Velký hod - B, B
Házejte po nepříteli věci kolem sebe.

TipStation Kompletní návod

Nestačilo? Stále tápete? V PSM jsme vám kromě pár tipů předložili velmi podrobný návod, jak si poradit s nejužšími bossy, kteří vás čekají na konci úrovně. Máte-li problémy s dokončením jiných částí hry nebo chcete-li vědět, kde najdete všechny bonusové obálky komiksových časopisů, pak se s důvěrou obraťte na časopis TipStation. V jeho druhém čísle naleznete podrobný návod

na všechny
úrovně



Spider-
Mana 2.

Tak do toho!

Jak jste si vedli?

0 - 2.000 Vy byste neublížili ani mouše.

2.100 - 3.900 Funguje vám všech osm očí?

4.000 - 7.400 K ničemu! Už jste četli naše tipy?

7.500 - 11.000 No, je to lepší, ale pořád žádná tarantule.

11.100 - 15.000 Lepivé prsty, drsný vzhled.

15.100 - 24.500 Už je to OK, ale pořád ne dokonalé.

24.600 - 29.200 Mistr pavučiny! Skutečný hrdina! Nechcete roli ve filmu?

Naše nejvyšší skóre - Lukáš Kolínský - spí zavěšený hlavou dolů.

Pekelný disk

⚠ HRATELNÁ DEMO Ⓞ VIDEO ✕ SOUTĚŽE □ SLÁVA

Vstupte!

46



Vol. 2

Official UK
PlayStation
Magazine



Hej, vstávejte lenoši! Nadupanější demodisk jste ještě zaručeně neviděli! Tentokrát vám přinášíme fungl nové demo *Syphon Filter 2* a stejně tak čerstvou ochutnávku her *Lucky Luke* nebo *Hugo*. Ale ani to není samozřejmě všechno, máme i pár klasik - *Tony Hawk's 1*, *Colony Wars: Red Sun*, *Tomb Raider 3*, *Point Blank 2* a *Actua Golf 2*. A pro ty pasivnější z vás jsme přihodili i pár videoukázek, třeba rozjařené komedie *Monsters Inc.*, *Men In Black: The Series Crashdown* a taky nejnovější góly měsíce. Ale ani tím naše jízda nekončí! Jako třesnička na dortu na vás totiž čeká několik downloadů z těch nejlepších her. ●

CESTA PO DISKU

Používání disku je snadné, vlastně úplně stejné, jako když nahrajete hru. Disk šoupnete do svého PlayStationu a pak se pomocí šipek pohybujete skvostným menu. Volbu provádíte stiskem Ⓞ. Po dohrání některých titulů budete muset konzolu restartovat.

Disko-lečba

Zabalte problémový disk do obálky a pošlete zpět na tuto adresu Oficiální Český PlayStation Magazín, Omega Publishing, Bubenské nábřeží 306, 170 04 Praha 7. My jej vyzkoušíme, a pokud je skutečně vadný, zašleme vám obratem jiný.



Syphon Filter 2

HRAJTE! Toto unikátní až doteď nepublikované demo je skvělou příležitostí příjemně procvičit ty schopnosti, které využijete právě a jedině v *SF*. **Obrátte na stranu 72.**

Liga mistrů

SOUTĚŽTE!

V další interaktivní smršti vám představíme naše hrdiny.
viz strana 80



Vyhrajte hry

VYHRAJTE!

Úspěšní budou odměněni. A to hrou, doplněnou o ručně vyrobený certifikát.
od strany 72



OTOČTE STRÁNKU, ČEKÁ VÁS TOTÁLNÍ NÁŘEZ!

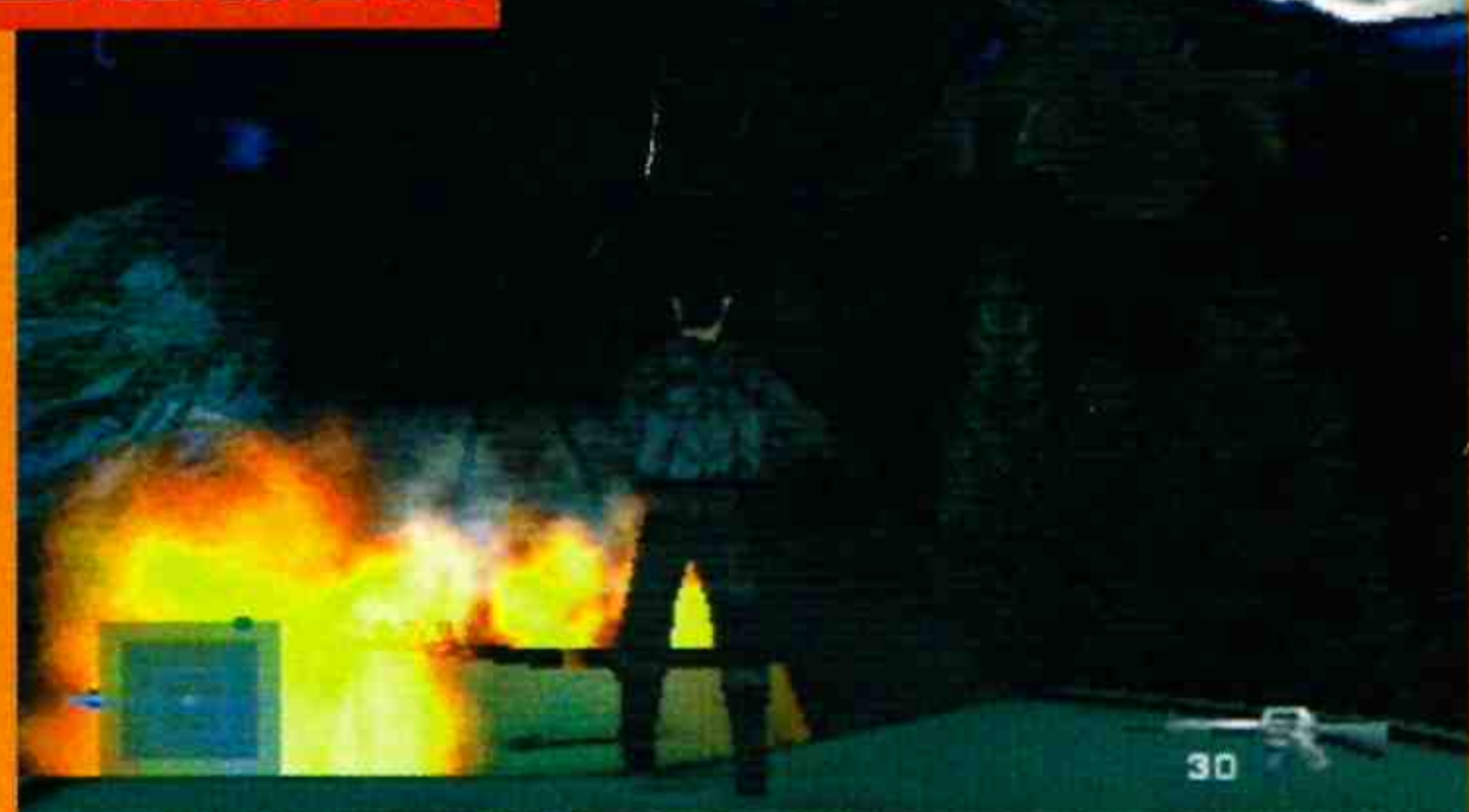
Syphon Filter, str. 72 ● Tony Hawk's Skateboarding, str. 74 ● Tomb Raider 3; str. 75; Colony Wars, str. 76 ● Lucky Luke, str. 77 ● Hugo, str. 77 ● Actua Golf, str. 78 ● Point Blank 2, str. 78





PEKELNÝ DISK Syphon Filter 2

ZABÍJET!



Vlak do neznáma: Jste Gabe Loga. Jste ve vlaku. A musíte ho zastavit!

ZABÍJET!



Žoldáci: Protivníci vás chtějí zastavit. S žádnou zdvořilostí od nich nepočítejte.

ZABÍJET!



Střelnice: Musíte střílet, střílet a znovu střílet, jinak jste v průseru...

HRAJTE! „Totálně nadupaná a poctivě akční střílečka, která na demu ještě nikdy nebyla.“

Syphon Filter 2

**PSM
EXKLUZIVNĚ!**

FAKTA ŽÁNŘ AKČNÍ ADVENTURA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SONY • PSM SKÓRE 9/10, PSM25 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE 21 MISÍ A SPOUSTU ZBRANÍ

Vstupte

VLAK DO NEŠTĚTÍ

➔ Holedbali jsme se, že přineseme demo *Syphon Filter 3*, dokonce jsme hru pořádně otestovali a doporučili vaší pozornosti, přesto se nám pro jisté technické obtíže zatím nepodařilo hratelné demo zajistit (snad příště). Aby vám to nebylo tak líto, přinášíme demo ze *Syphon Filter 2*. A to jsme prosím demo z této hry dosud nezveřejnili! Můžete si aspoň procvičit své schopnosti ve střílení, uhýbání či zneškodňování teroristů, protože se vám to pro vstup do třetího dílu bude určitě hodit.

Demo je tvořeno vlakovým levellem. Začínáte na střeše vagonu pacifického expresu, který se právě řítí hornatou krajinou státu Colorado. Úkol? Dostat se do mašiny a vlak zastavit. Jediný způsob, jak toho můžete dosáhnout, je vyřídít všechny agenty.

To v zásadě znamená, že musíte mít ruku neustále na spoušti a pálit zatraceně rychle. K dispozici máte M-16, sniperskou pušku, pistoli a bojový nůž. Jo, a váš hrdina se při chůzi moc sexy pohupuje. Zbytek je ale samozřejmě na vás. ●

OVLÁDÁNÍ

- ⊗ Přikrčit se
- ⊙ Střílet
- △ Kutálet se/akce
- L2 Auto míření
- L1 Zamířit na hlavu
- SELECT + L1/L2 Výběr zbraně
- START Mapa



Vezměte si vestu: Jelikož se na střeše není za co schovat, je každá ochrana k nezaplacení. Sejměte tohoto gaunera a zkuste si jeho vestu, stejně ji už nebude potřebovat.



Zastavit čas: Mapa (dole vlevo, nahoře) je možná trochu jednoduchá, ale dozvíte se z ní, že když stisknete △ a zvednete se, nějaký parchant to do vás zkusí našít.

ZONA PROZRAZENÍ

POKUD NEDOKÁŽETE DOJÍT AŽ K MAŠINĚ, MÁME PRO VÁS PÁR ŠIKOVNÝCH RAD



PEVNOU RUKU, LOGANE

Tak hošánci, jste na vlaku, tady nikam neutečete, takže co musíte dělat? Co nejrychleji jít k zemi, mířit gaunerům na hlavu a pálit (stiskněte **R1** a pohybujte zaměřovačem, dokud se neobjeví „head shot“ - jedna střela a mají to spočítané). Jasně, je tu taky pár výjimek, o těch ale níže.



TRABLE S GRANÁTY

Když se dostanete přes první tři vrahouny, zjistíte, že hned ten další povedený páreček po vás mrská granáty. Teď rozhodně není na co čekat, skočte do toho (pokud poběžíte, Gabe skočí automaticky) a nemilosrdně je sejměte. Nejdřív dejte tečku tomu napravo, zbavíte se tak totiž těch dotěrných granátů.



STŘELBA Z OTOČKY

Další skok a hle! Právě jste jednoho přeskočili, takže hned po dopadu jděte do otočky a palte. Ale ani pak není čas na odpočinek, rychle zpět a znovu taste kvér, protože už po vás jdou další dva. Chce to bleskurychlý kotoul (**△**) a pevnou ruku.



VOLNÝ PÁD

Jakmile se dostanete za červený mezník, přeskočte na další vagon. Uvidíte před sebou takovou kovovou věc, co vypadá jako římsa. Chvilku počkejte, vyskočí na vás dva gauneré. Na toho napravo si zkuste počkat, až bude skákat na váš vůz, a sejměte jej ve vzduchu. Plachtit umí hezky.

Šikovní tipy

Pomoc! Svět se zbláznil.



1. ŽÁDNOU PANIKU

Jde to jak po másle, jenže pak najednou někdo znenadání zhasne a vy vidíte jako po patnácti rumech. Ale žádnou paniku, to jste jen vjeli do tunelu a máte na očích infračervené brýle. Hlavně se nenechte unést, ty bledé figury kolem nejsou duchové, nýbrž hodně reální gauneré, kteří vám jdou po krku.



2. NEHÝBAT SE

Každý zbytečný krok představuje riziko. Tak předně, stojíte na vlaku a taky byste mohli sletět. Mějte na paměti, že vás nepřítel nevidí, takže je zbytečné dělat rambajs. Stůjte, kde jste, a počkejte, až si pro vás přijdou.



3. MIŘTE NA HLAVU

Jasně, chápeme, máte chuť udělat si trochu ohňostroj, ale lepší je fakt střilet míň a přesně, a to od samého začátku. Na hlavu se nejlíp střílí stiskem **R1**.



4. PEVNOU RUKU

Nechvátejte, střílejte s rozvahou, ale přesně. Za chvíli bude kolem vás zas světlo a na střeše jedna mrtvola vedle druhé. Když vyjedete z tunelu, zase napanikařte, jen dál střílejte.

TOP TIP

VESTA: Když na začátku seskočíte z hrany, najdete v bedně neprůstřelnou bundu.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, sejměte šampiona. Uteče před vámi...



Temno: Gabe není Alone in the dark.

ÚKOL

Není to žádná věda: dohrajte misi co nejrychleji. Nemusíte každého zabít a možná budete muset ty lepší momenty přeskochit, ale s trochou praxe to zvládnete docela rychle.

DŮKAZ

Svůj běh (na straně 80 najdete detailní návod) nahrajte na video a na obal přilepte etiketu s časem a jménem. Bez času nebereme.

CENA

Získáte disk se *Syphon Filter 3* a certifikát osvědčující, že jakožto Logan jste nedostižní.



PSM ŠAMPION

Richard Keith to dokázal udělat v úžasném čase 1 minuta 58 sekund.



PEKELNÝDISK Tony Hawk's Skateboarding

HRAJTE! „Maestro se vrací a je rychlejší i drsnější, než jak si jej od posledně pamatujete.“

Oficiální
Klasika

Tony Hawk's Skateboarding

FAKTA ŽÁNŘ EXTRÉMNÍ SPORTY • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL ACTIVISION • PSM SKÓRE 9/10, PSM19 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE SPOUSTU POSTAV A LEVELŮ

Vstupte

NO TAK SE PŘEDVEĎTE, HEZKY VE VOLNÉM STYLU



Ze začátku upozornění. Tento původní *Tony Hawk's* doznal vylepšení, a to hned dvojnásobného. Nicméně tím se vůbec nenechejte odradit od zavzpomínání, protože i *Tony 1* je dábelky rychlý a nabízí spoustu skvělé zábavy.

V tomhle demu můžete zkoušet nejrůznější triky, jaké vás jen napadnou, přičemž vaším cílem přirozeně bude nasbírat co největší skóre. K dispozici máte vše, od obřích ramp až po zábradlí. Rozhodně se nestyďte, když při tom páření a příjemném vzpomínání na doby minulé uroníte nějakou tu slzu, ani my jsme se neubránili. A co víc, ti z vás, kteří tento žánr dosud neokusili, se jistě hned na první pohled zamilují - tato hra je předkem všech simulátorů extrémních sportů. Ale bacha, co se týká ustávání triků, je tento první díl asi ze všech tří nejnáročnější, a to proto, že Tony, anebo Bob Burnquist, chcete-li, se točí jako ďábel a prkna se drží zuby nehty, takže je obtížné slušně doskočit.

Krátce řečeno, ať už jako hezká vzpomínka nebo zcela nový zážitek, *Tony Hawk's Skateboarding* je naprostý skvost. Tak si to užijte. ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb	⬆	Grind
⊗	Výskok	⬅	Otočka doleva
⊙	Otočka	➡	Otočka doprava
⊕	Chytit skateboard	⏸	Pauza



Grindovací večírek: Maestro vám ukáže, jak na to.



Tony z formy: Hawkovi to v tomhle demu moc nejede, takže chcete-li dobré skóre, musíte se zatraceně snažit.

ZONA PROZRAZENÍ

A ZDE JE NÁVOD, JAK NASBÍRAT CO NEJVÍCE BODÍKŮ...



GRINDOVACÍ KOMBA

Stiskněte směrové tlačítko a ⬆, skočte ⊗. Chytněte skateboard (směr + ⊙) a pak dopadněte do dalšího grindu (směr + ⬆).



RÁJ NA U-RAMPĚ

Vyjedte na U-rampu a ⊗ naberte pořádnou rychlost. Pak vyskočte, stiskem směru + ⊙ (otočky) a ⊕ (chytnutí boardu) stříhejte kombi.

PSM VÝZVA

Dokažte, že jste králem skejťáků



Neříkejte, že tohle skóre netrumpfnete!

ÚKOL

Jednoduchý, během dvouminutové jízdy se pokuste nasbírat co nejvyšší skóre. Závodníka si můžete vybrat, ovšem nesmíte používat cheaty ani nadupané statistiky (vždyť víte, o čem je řeč, vy podvodníci!). Taky použijte toto demo, nikoli kompletní verzi hry.

DŮKAZ

Nejlepší je fotka, ale můžete poslat i video (viz instrukce na straně 80). Tak či onak musí být vidět skóre na konci levelu.

CENA

Vedle našeho obdivu a zbožňování si vysloužíte hezký certifikát a disk se hrou pro PS1.

PSM ŠAMPION

Náš Lee patří do starého železa, udělal jen 21.971 bodů, což pro vás jistě nebude problém překonat.



HRAJTE! „Celá úroveň z úžasného třetího Lařina dobrodružství. Tak se dej do toho, synu!“

Tomb Raider 3

oficiální
Klasika

FAKTA ŽÁNŘ AKČNÍ ADVENTURA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL EIDOS • PSM SKÓRE 10/10, PSM9 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE VÍCE KOSTÝMŮ, NEŽ SI VŮBEC DOKÁŽETE PŘEDSTAVIT

Vstupte

VZPOMEŇTE, JAKÉ TO BYLO POTŘETÍ!



Zde si můžete zahrát jedno z vůbec nejhezčích dem, protože vám nabízí kompletní level jedné z vůbec nejlepších her, které se v dlouhé a krásné historii PS1 objevily. Tak si to hezky znovu račte vychutnat. Alespoň si budete pamatovat Laru takovou, jaká bývala, a ne jaká je teď, totiž odvar à la PS2....

Jo, v dávném roce 1998 to vypadalo, že celý svět nemluví o nikom jiném než o Laře. No a krátce před Vánocemi se na trhu objevil třetí díl a u Eidosu si jen mohli mnout ruce v očekávání dalších tučných zisků. A ty samozřejmě přišly.

Po právu. Třetí díl totiž posunul celou sérii do zcela nových výšin. Rozlehlé úrovně a výtečná grafika v kombinaci se spoustou velmi dobrých nápadů, to učinilo z třetího dílu nejlepší titul v sérii. Většina z vás někdy už Tomb Raidera hrála, a tak ovládání znáte. Hlavně nezapomeňte: používejte rozum a nesahejte vždycky hned po kvěru. ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Směr	○	Sprint
⊗	Střelba	○	Chůze
Ⓚ	Výskok	○	Přikrčit se/Plazit se
Ⓞ	Kotoul	▶	Pause
△	Tasit zbraň	○	Konec
□	Rozhlédnout se		



Po zdi nahoru: Naše hrdinka šplhá po žebříku. Aby si proboha neodřela bradavky!

Pohled smrti: Krásné pozadí jako kulisa. Lara právě sejmula několika dobře mířenými ranami jednoho ze svých vězňů.



ZONA PROZRAZENÍ

JAK SE DOSTAT Z ÚZKÝCH!

V CELE

Ale, ale, jste zavřeni v nepřátelském komplexu, v cele a beze zbraně. Hlavně nezoufat! Tady je návod, jak se dostat z žaláře ven:

Krok č. 1:

Vrhnete se k lékárnice na okenní římsu. Tím se spustí alarm a dovnitř vtrhne stráž. Přitiskněte se ke zdi, aby proběhl kolem vás.



Krok č. 2

Vyběhněte z cely a hned zahněte doleva do zbrojnice - povede vás hezká neonová značka. Skočte do zbrojnice, popadněte pistole a svého nešťastného pronásledovatele promptně oddělte.



PSM VÝZVA

Hrajte demo, oddělte šampiona



Kyselá jak citron: Lara se při zabíjení trochu šklebí.

ÚKOL

Tak tohle je hodně hustý úkol - musíte se v co nejkratší době dostat na konec úrovně. Nezajímá nás, jak toho dosáhnete, stačí, když dorazíte živí a bez nějakého porušování pravidel nebo přeskokování na videu (my vás známe!).

DŮKAZ

Je to úplně na vás - videozáznam je ale v pohodě, my počítáme od okamžiku, kdy se Lara rozejde.

CENA

Hra, samozřejmě, a taky certifikát pro potěchu duše. Možná vám v obálce pošleme i nějaký ten polibek.

PSM ŠAMPION

Lee je drsnák, a tak doklopýtal do cíle za 15 minut 35 sekund. Ukažte mu, zač je toho loket.





HRAJTE! „Totálně akčně napakovaná
střílečka! Hustější už to být nemůže!“

Colony Wars: Red Sun

Oficiální
Klasika

FAKTA ŽÁNŘ STŘÍLEČKA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SONY • PSM SKÓRE 8/10, PSM25 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE SPOUSTU MISÍ A UPGRADŮ

Vstupte

PADAJÍCÍ HVĚZDA



Vedle *Star Trek: Invasion!* je to ta nejlepší kosmická střílečka na PlayStation. Je doslova našlapaná souboji v nepřátelských světech, stejně jako mezi zářícími hvězdami vzdálených galaxií.

A co víc, toto fantastické demo vám dá okusit obě prostředí, neboť zde na vás připadl úkol proletět přes planetu, kterou bráníte proti konvoji robotů. Musíte být zatraceně rychlí, protože jinak se přes kaňon bez ztráty na životech nedostanete. Naštěstí máte k dispozici pomocnou ruku v podobě několika spolubojovníků.

I druhá mise je obranná. Tentokrát bráníte vesmírnou stanici. Pravda, toto prostředí není tolik inspirativní, nicméně zase máte k dispozici docela dost volného prostoru, takže fantazii v bojových kličkách se meze nekladou. Hodně štěstí, válečníku. ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Směr pohybu
□	Vybrat primární zbraň
×	Použít primární zbraň
△	Zvolit cíl
○	Vybrat sekundární zbraň (podržet - použít sekundární zbraň)
R1	Zrychlení (2x - tryskové motory)
R2	Zpátečka (2x - tryskové motory)
L1 / L2	Rolovat doleva/doprava
R2 + R3	Ohlédnout se zpět
R2 + R3 + ○	Vypustit světlici



Na cíl: Laserové střely ve stylu *Star Wars* ozařují temný vesmír a vaši nepřátelé mizí v černé díře zapomnění.



Mir jako hračka: V jedné misi musíte hájit chátající vesmírnou stanici. Pro hráče vašeho kalibru hračka, ne?



ZONA PROZRAZENÍ

TAKHLE SE TO DĚLÁ



SOUSTŘEďte SE NA CÍL

Hned po začátku každé mise jdete po svém cíli, a jakmile jej budete mít na dosah, sejměte jej sekundární zbraní. Jelikož v tomto demu jdete vlastně jen po jednom, můžete použít i tepelné vyhledávání, to jen pro jistotu.

PSM VÝZVA

Dejte jim pořádný nářez!

Mrazení: Z toho pohledu mrazí v zádech.



ÚKOL

V obou zde obsažených misích musíte dosáhnout co nejlepšího času. Cenu dostane ten, jehož součet časů bude nejnižší (zaokrouhlujeme nahoru).

DŮKAZ

Všechny své pokusy nahrávejte na videokazetu, kterou nám pak pošlete. Videokazetu opatřete etiketou, kde uvedete dosažený čas. Ale nebojte, my to stejně překontrolujeme.

CENA

Nejrychlejší dělo na planetě získá poctivě zaslouženou hru a taky skvostný certifikát.

PSM ŠAMPION

Lee Hall to zvládl za 32 sekund. Dokáže to líp?



HRAJTE! „Dát tečku nějakému drsňákovi ze Západu? Žádný problém!“

Lucky Luke: Western Fever

FAKTA ŽÁNŘ AKČNÍ ADVENTURA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL INFOGRAMES
• PSM SKÓRE 3/10, PSM45 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE DVĚ SKRYTÉ MINIHR

DO SEDLA

Nové dobrodružství Lucky Luka (playtest najdete v minulém čísle) není sice žádný „vejbuch“, ale zkusit tohle hratelné demo určitě stojí za to. Za prvé okouknete velmi povedenou pozadí, za druhé na vlastní oči poznáte, o co nepříjete. Tedy pokud se do hry náhodou nezamilujete (pokud ano, dejte nám vědět).

Toto exkluzivní hratelné demo vás provede samotným úvodem hry, dostane se vám lekce od vašeho mluvčího koně jménem Jolly Jumper a taky dalších věcí. Oním pravým na téhle hře jsou ovšem pistolnické souboje, v nichž musíte vždy sundat tak tři čtyři bandity. V Zóně prozrazení se dočtete, jak na ně nejlépe vyzrajete. ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad při souboji	Chůze
⊗	Přikrčit se/ nabít
Ⓢ	Střela
Ⓞ	Akce
D-pad	Pohyb cílem

ZONA PROZRAZENÍ

NA VÁS TROCHU DIVOKÉ? MY VÁM PÍCHNEM...



KOLTY NÍZKO U PASU

Chcete-li projít bez ztráty květiny, musíte střílet chytře. Počkejte, až vám vyskočí před kvěr, pak palte třikrát. Když je jich na vás víc, musíte palbu dobře načasovat. Střílejte souvisle a dobře načasujte uhýbání, jinak jste mrtvý muž.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, sejměte šampiona

ÚKOL

Opět poměrně prostý, totiž demo co nejrychleji dohrát do konce. Na nic jiného, životy a tak, neberte ohled, prostě se co nejrychleji dostaňte na konec.

Špatná koupě: Lucky Luke se skrývá před rozběsněnými pařany.



DŮKAZ

Teď už jste si určitě zvykli své skvělé momenty nahrávat na video. Pokud ne, dozvíte se to na straně 80. Kazetu označte etiketou s vyznačeným časem, jinak se to nepočítá!

CENA

Disk se hrou *Lucky Luke* a speciální certifikát naší Ligy mistrů.

PSM ŠAMPION

Lucky Nick Ellis se prostřel ke konci za 2 minuty 13 sekund



HRAJTE! „Snad jediná hra, v níž můžete legálně mlátit opice.“

Hugo – Black Diamond Fever

FAKTA ŽÁNŘ PLOŠINOVKA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL ITE MEDIA
• PSM SKÓRE 3/10, PSM44 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE KROKODÝLY V KLOUBOUCÍCH

HURÁ NA HUGA

Chudák Hugo od nás dostal v minulém čísle pěkně na frak. Toto je proto jeho příležitost dokázat, že za ty peníze opravdu stojí. Máme ale dobrou zprávu: demo je doslova ďábelsky akční a otestuje vás skutečně na maximum.

Samozřejmě, my víme, že pro vás není žádný úkol příliš těžký, a tak po vás chceme, abyste se skrz demo dostali co nejrychleji, jak jen to půjde. Po cestě budete muset vyprášit kožich pár opičákům, nakopat několik krokodýlů se sombrery a taky si trochu zaskákat přes propasti.

I když jsme hru hodnotili pouze trojkou z deseti, klidně bychom se vsadili, že plošinovkoví fanatici (a milovníci trpaslíků) do ní půjdou fest. No, uvidíme... ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	pohyb
⊗	skok
Ⓢ	přikrčit se
D-pad + Ⓢ	plazit se
Ⓢ	bič
SELECT	konec

ZONA PROZRAZENÍ

VYHRAJTE VYŠŠÍ INTELIGENCI



KROKODÝLÍ SLZY

Bohužel vaši protivníci v *Hugovi* jsou docela hustí, takže se vyplatí se jejich ranám vyhýbat. Když uhnete, můžete jim sami nandat stisknutím ⊗. Moc inteligentní nejsou, takže proletí kolem vás a ani si vás nevšimnou.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, rozmlaťte šampiona

ÚKOL

Je to hrozně jednoduché. Chceme, abyste všech 50 diamantů posbírali co nejrychleji.

Rána jak z děla: Jo, Hugo ale umí prdět.



DŮKAZ

Bude zapotřebí video důkazu, protože potřebujeme vidět celý průběh vaší cesty, od začátku až do konce. Nahrávejte od nuly a dosažený čas napište na etiketu.

CENA

Lichotky, úcta, láska, hra, certifikát, prostě tohle všechno.

PSM ŠAMPION

Náš mistr Lee to zvládl za 4 minuty 22 sekund





PEKELNÝ DISK

Actua Golf 2 & Point Blank 2

HRAJTE! „Golfový simulátor s větším švihem, než má Tiger Woods.“

Actua Golf 2

FAKTA ŽÁNŘ GOLFOVÝ SIMULÁTOR • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL VIRGIN INTERACTIVE • PSM SKÓRE NERECENZOVÁNO • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE ŠEST HRÍŠT

ODVÁŽNÝ VÍTĚZÍ

➔ V naprosto akčním světě golfu přežijí jen ti nejdrsnější. A pokud vás už znužil skvěle komický *Everybody's Golf 2*, nabízíme vám alternativu, jež otestuje vaše nervy v míře absolutní - *Actua Golf 2*.

Naše demo vám nabízí tréninkovou sekci na jednu jamku, takže si můžete vyzkoušet úplně všechno, co hra nabízí. Dejte ale na naši radu a posuňte si úhel kamery, abyste viděli, kam přesně míček dopadne - teprve potom doladíte razanci úderu, jen tak dosáhnete maximální přesnosti.

Pokud jste nikdy předtím tuto hru nehráli, patrně vás udiví skvělý komentář, který zde obstarává Peter Aliis. Ale nenechte se příliš unést - budete se muset pořádně snažit, chcete-li to zvládnout pod par. ●

OVLÁDÁNÍ

- ⊗ Akce
- ⊙ Výběr hole
- ⊕ Výběr úhlu záběru
- ⬆ Změna pohledu
- ←, → Umístění úderu
- ↑, ↓ Síla úderu
- 1 Upravit výšku kamery
- 2 Pohled na mapu

ZONA PROZRAZENÍ

ZABRUŠTE DO NEBEZPEČENÉ ZÓNY A DEJTE VÍTĚZNOU JAMKU



ČEKÁME V KLUBU

Chcete-li překonat tu velkou vzdálenost, jednoduše stiskněte ⊙, potom šipkou nastavte sílu. Když se vám dostane ukazatel do „nebezpečné zóny“, ⊗ úder přezte - ukazatel se vrací docela rychle. Takto lze načasovat úder naprosto dokonale. Jednoduché.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, potopte šampiona

ÚKOL

Chceme, abyste hráli jako Woods. Ano, prostě míček co nejsilněji napalte. Ten, kdo dostřelí nejdál, vyhrává, ať to spadne kamkoli.

Rána jak z děla:
Že to nepřepálíte?



DŮKAZ

Po úderu vždy máte možnost zpětného záznamu. Tam se též objeví dálka. Tuto obrazovku vyfotíte, anebo nám pošlete záznam na video.

CENA

Hra úplně zadara a navíc skvělý certifikát. Nádhera, ne?

ŠAMPION PSM

Lee Tiger Hall
dostřelil 13 yardů. Jste lepší?



HRAJTE! „Roztomilé jako králíček, ale drsnější než tygří pazoura.“

Point Blank 2

FAKTA ŽÁNŘ STŘELNICE • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SONY • PSM SKÓRE 8/10, PSM19 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE NA 70 ÚKOLŮ

NA STŘELNICI

➔ Jen stěží si lze představit nadupanější hru pro světelnou pistoli. S množstvím úrovní a spoustou nepřátel je *Point Blank 2* právem na samém výsluní svého žánru.

Ony čtyři hry, které lze v tomto demu najít, jsou dábelsky obtížné. Jako první vás čeká dvacetisekundový test přesnosti, pak se od vás chce co nejrychlejší myšlení, destrukční režim si ce vypadá snadno, ale chcete-li dobrý výsledek, musíte rychle hýbat pistolí a střely dobře rozdělovat. No a v té poslední hře byste měli asi zapojit G-Con - pokud nic takového nevlastníte, zaměřte se na první terč a rychle se hýbejte.

Až překonáte naše skóre, můžete si přeskočit do režimu pro dva hráče a zkusit totéž proti kámošovi. Hodně štěstí. ●

OVLÁDÁNÍ

- | | |
|-------|-----------|
| D-pad | Míření |
| ⊙ | Střela |
| ⊕ + ⊙ | Konec hry |
| START | Pauza |
- Kompatibilní s G-Con

ZONA PROZRAZENÍ

TEĎ ZNIČÍME NEJTĚŽŠÍ ÚKOL



DOKÁŽETE TO?

Nepochybně nejtěžší je hned ten první test, na plechovku. Chcete-li uspět, střílejte nepravidelně, abyste nepřišli o bonus za přesnost. Rovněž do plechovky střílejte někde uprostřed obrazovky, když vám vyletí moc nahoru, těžko se odhaduje rychlost pádu. Taky se snažte udržet trajektorii naplocho.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, odpráskněte šampiona

ÚKOL

V těžkém arkádovém režimu dohrajte všechny čtyři hry a pokuste se dosáhnout nejvyššího skóre. Tu hru s cílem ale hrajte jako poslední, jinak se celé demo ukončí.

Překonejte to! Udělejte víc než 14 tisíc a je to vaše!



DŮKAZ

Foto nebo video s pohledem na poslední obrazovku a počet nasbíraných bodů - to úplně stačí (můj pokus vidíte nalevo).

CENA

Jako vždy, ten nejlepší střelec obdrží hru plus naprosto úchvatný certifikát. Co víc si můžete přát?

ŠAMPION PSM

Old Surehand
Nick Ellis nastřílel 13.938 bodů.



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES



NEJRYCHLEJŠÍ RUKA ZÁKONA



1. Štěpán Kovář

Čas: 1:09 min

My už to víckrát neuděláme! Poté, co jsme zhlédli Štěpánův výkon, utřeli jsme si sliny z brady a rozhodli jsme se, že budeme při projíždění Tábořem odteď už vždy připoutaní, budeme dodržovat maximální povolenou rychlost a vážně si už nedáme ani „dvojku bílýho“, protože před policistou Kovářem není vážně úniku.

2. Roman Janko	1:11 min
3. Radek Vacheta	1:13 min
3. Radek Brauner	1:13 min
4. Zdeněk Varga	1:14 min



SPYRO YEAR OF THE DRAGON

NEJRYCHLEJŠÍ LOVEC JEŠTĚREK



1. Alena Novotná

České Budějovice

Časová rezerva: 2:08.34

Alenko, Alenko... Vidět Spyra běžat obratněji než ještěrka a dotáhnout demo s takovou časovou rezervou, to byl opravdu zážitek! Snad se ti při tom plivání ohně neroztavila tvoje PlayStation.

2. Radek Brauner	2:03.52
3. Roman Janko	2:02.64
4. Jiří Weiser	2:01.28
5. Milan Hurai	1:36.92

CRASH BASH

NEJVEŠŠÍ SKÓRE



1. Filip Tlustý

Plzeň

Skóre: 594

Crash Bash je jednou z našich velice oblíbených her, takže nás potěšilo, že jste si na ní dali hodně záležet. Filip byl tentokrát nejúspěšnější v získání zlatého poháru.

2. Radek Brauner	578 b
3. Petr Smetana	514 b
4. Tomáš Endler	403 b
5. Alena Novotná	394 b

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

NEJVĚTŠÍ SKÓRE



1. Jan Novák

Hradec Králové

Skóre: 487 820 bodů

Je vidět, že jste se všichni pořádně činili, ale Honza prostě přijel, zaskákal a vyhrál. Přejeme mnoho ujetých kilometrů bez defektu.

2. Tomáš Ešek	347 600
3. Filip Tlustý	310 419
4. David Kuchař	308 540
5. Štěpán Kovář	295 684

QUAKE II

NEJSTYLOVĚJŠÍ KRVÁK



1. Matěj Dolejš

Praha

Styl: Bloody Mary s olivou

S Quakem jsme si na sebe upletli pořádný bič. Rozhodnout, kdo by měl vyhrát, když jediným kritériem bylo, s jakým přehledem se pustíte do nepřátel a jak stylově bude vaše počínání působit, bylo nesnadné.

2. Lukáš Nový	A pozitivní
3. Karel Kopřiva	A negativní
4. Vojtěch Smetana	B pozitivní
5. Aleš Čermák	krevní plazma

GRAN TURISMO 2

NEJRYCHLEJŠÍ ČAS



1. Štěpán Kovář

Tábor

Čas: 1:40.224

Tak tohle bylo těsné. Představte si to zděšení v očích nebohého cílového rozhodčího, který nestíhá mávat praporkem. Vaše výkony byly hodně vyrovnané.

2. Ladislav Ječný	1:41.001
3. Jiří Weiser	1:41.606
4. Albert Bánoczký	1:42.068
5. Marek Králík	1:42.336

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE

NEJRYCHLEJŠÍ INTELEKTUÁL



1. Lukáš Skalka

Písek

Čas: 2:23 min

Tentokrát se vám sice nepodařilo porazit našeho redakčního šampiona, ale je jasné, že překládat otázky, a až pak na ně reagovat, je obtížné. Nejvíce se šampionovi přiblížil Lukáš.

2. Ladislav Ječný	3:55 min
3. David Světlík	3:56 min
4. Jan Willner	4:00 min
5. Tomáš Frýdl	4:12 min

Není důležité vyhrát,
ale zúčastnit se!

Bramborové medaile

Jelikož nám do Ligy mistrů opět dorazilo mnoho příspěvků, je nám líto nezmínit se o těch z vás, kteří jste nám sice poslali své výkony, ale na umístění mezi pěti nejlepšími to nestačilo. Oceňujeme tedy vaši snahu a děkujeme, že jste se zúčastnili. Držíme palce, příště to určitě vyjde!

- ✗ Jiří Šiška, Roudnice nad Labem
- ✗ Lukáš Brzák, Karlovy Vary
- ✗ František Leher, Litovel
- ✗ Pavle Mandát, Brno - Chřlice
- ✗ Jan Nykodým, Praha
- ✗ Roman Janko, Habartov
- ✗ Jaromír Pavlas, Protivín
- ✗ Jiří Mach, Dobrá Voda u Českých Budějovic
- ✗ Milan Majner, Mladá Boleslav
- ✗ Boček, Obruby
- ✗ Antonín Janoš, Praha
- ✗ Miroslav Lukavecký, Chomutov
- ✗ Patrik Walter, Vysoké Mýto
- ✗ Luděk Lehár, Červený Kostelec
- ✗ Martin Hříbský, Nová Ves
- ✗ Jan Gabo, Prešov
- ✗ Ondřej Ryba, Kouřim
- ✗ Matěj Kalich, Ondřejov
- ✗ Dan Svoboda, Hodonín
- ✗ Martina Janatová, Kralupy nad Vltavou
- ✗ Radek Bartoš, Opava
- ✗ Nikola Musilová, Praha
- ✗ Pavel Srba, Turnov
- ✗ Bohouš Malý, Brno
- ✗ Karel Loučka, Kutná Hora
- ✗ Mojmír Trvrz, Pardubice

velká Huba

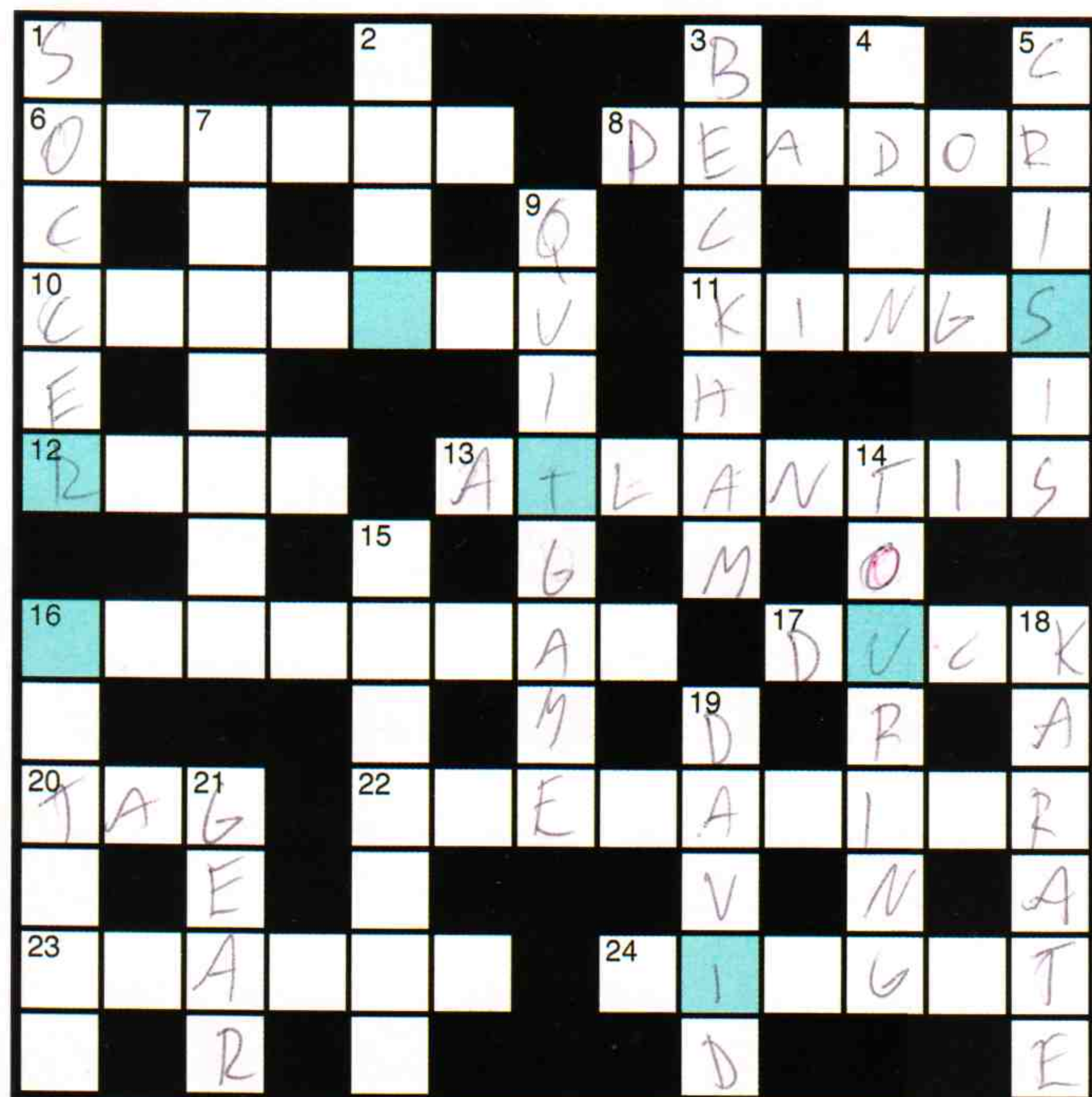
„Kam jsem to jenom hodil ty kostky?“

G.J. Caesar,
Rubicon
49 př.n.l.

PlayStation KŘÍŽOVKA

Konečně! Máte jedinečnou příležitost uplatnit své všeobecné PlayStation znalosti a vyhrát originální hru *Jak And Dexter* pro PlayStation 2. Vylustujte tajenku a do konce ledna nám řešení pošlete na adresu redakce.

Po vylustění křížovky sestavte z písmen na pěti označených polích klíčové slovo. Tentokrát jde o slovo, které se vyskytuje v názvu spousty her.



HESLA VODOROVNĚ

- 6 RPG od Activision na PlayStation 2 s podtitulem *Scion Of Sorcery* (6).
- 8 _ _ *Alive 2*, mlátička (4,2).
- 10 Malé žluté potvory ze série *Final Fantasy* (7).
- 11 *Knockout* _ _ 2001 - box od EA (5).
- 12 *NHL Rock The* _ , hokejová hra od EA (4).
- 13 Plošinovka od Disneye o bájně Atlantidě (8).
- 16 Hrdina z PC hry chystané i na PS2 (odehrává se v New Yorku) (3,5).
- 17 Donald ze hry *Quack Attack* (4).
- 20 *Tekken* _ *Tournament*, tatka všech mlátiček na PS2 (3).
- 22 & 7 Podtitul nové hry *Thunderhawk* na PS2 (9,7).
- 23 Anglický termín pro povrch, kterým jsou zachytávány formule mimo trať (6).
- 24 _ _ *Bowling 2*, nepříliš známá simulace bowlingu (4,2).

HESLA SVISLE

- 1 Viz 19 svisle.
- 2 Dětské cihličky, které mají spojitost se hrou *Rock Raiders* (4).
- 3 Viz 19 svisle.
- 4 *Project* _ , skvělá akční strategie na PS2 (4).
- 5 *Time* _ *Project Titan*, střílečka pro světelnou pistoli (6).
- 7 Viz 22 vodorovně.
- 9 Položka, kterou obvykle obnovíte přerušenu hru (8).
- 14 *World* _ *Cars*, *TOCA 3* (7).
- 15 _ *Warrior*, staříčká futuristická střílečka (7).
- 16 Motorky od Namco na PlayStation 2 (4,2).
- 18 Bojový styl používaný v mlátičkách (4,2).
- 19, 3 & 1 Nová fotbalová hra se slavným anglickým záložníkem (5,7,6).
- 21 *Metal* _ *Solid*, stále nepřekonaná akční hra (4).

Kdo vyhrál v PSM 44

5X ALADDIN

5X CRASH BASH

Otázky byly tentokrát relativně snadné - kreslený film se v kinech objevil v roce 1992 a Crash se samozřejmě objevil v celkem pěti PS1 hrách. Prakticky všichni se dostali do závěrečného osudí, zde jsou šťastlivci (prvních pět obdrží *Aladdina*, další *Crash Bash*).

Ludmila Koblížková, Praha 6

Martin Ludvík, Židlochovice

Filip Prokopy, Chomutov

Petr Silný, Brno

Karolína Mlejnská, Svitavy

Adam Zálesák, Uherské Hradiště

Jaroslav Burian, Telč

Martin Moule, Varnsdorf

Marek Peterka, Karlovy Vary

Jiří Teplý, Praha 9

KŘÍŽOVKA

Správná odpověď zní RACING a vítězem hry *Burnout* pro PS2 se stává:

Aleš Bláha, Tábor

4X RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Opět jsme vás podcenili dětsky snadnými otázkami a takřka všichni jste správně odpověděli, že jde o 4. díl série, jejímž autorem je Capcom. Čtyři výherci:

Vladislav Tesař, Mělník

Martina Černá, Říčany

Patrik Smolka, Znojmo

Jan Lánský, Svitavy

TRIČKA SHEEP, DOG 'N' WOLF

Hlavní hrdina hry je Ralph Wolf, kdo také jiný? Dvě trička s hrami putují k následujícím výhercům:

Michal Dubský, Jevany

Petr Trířtil, Brno

4x PlayStation hra



Společnost Q-Shop nám do soutěže věnovala čtyři originální novinky na PlayStation, přesněji *FIFA 2002*, *Sheep, Dog 'N' Wolf*, *Tony Hawk's Pro Skater 3* a *Hidden & Dangerous*. O tyto čtyři kousky se pochopitelně poperete vy, čtenáři - správně zodpovězte na naše tři otázky a pošlete nám odpovědi spolu s kuponem a heslem QSHOP na adresu redakce nejpozději do konce ledna příštího roku.

1 Jak se jmenuje skateboardová konkurence *Tony Hawka*?

- a) Dave Mirra's Freestyle BMX
- b) Grind Session
- c) Destruction Derby

2 Jak se jmenuje česká firma, která vytvořila PC verzi *Hidden & Dangerous*?

- a) Illusion Softworks
- b) Vochozka Trading
- c) Vreco Ltd.

3 Jaký český tým není v nabídce *FIFA 2002*?

- a) Sparta Praha
- b) Sigma Olomouc
- c) Slovan Liberec



OD Kotva, náměstí Republiky 8, 110 00, Praha 1
 Dětský dům, Na Příkopě 15, 110 00, Praha 1
 Zábavní centrum CČM, Chlumecká 8, 198 00, Praha 9
 Olympia Centrum, U Dálnice 777, 664 42, Brno - Modřice
 Futurum Obchodní centrum, Vídeňská 100, 619 00, Brno



CO BYSTE UDĚLALI?

Zvolená volba **B**



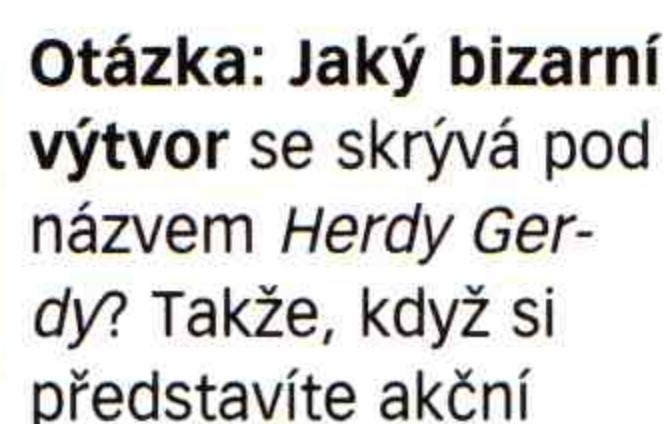
Zděšení velikostí nebezpečného monstra, raději se klidíte a rozeběhněte se do blízké budovy tak rychle, jak vám jen vaše nohy dovolí. Gratulujeme, dožijete se dalšího dne!

Vyhráli jste!

A black PlayStation 2 console is shown next to a DualShock 2 controller. A disc cover is placed in front of the console, displaying the PlayStation logo. The background is a solid blue color.

 KDY ÚNOR 2002
 KDO EIDOS
 KDE WWW.HERDYGERDY.CO.UK

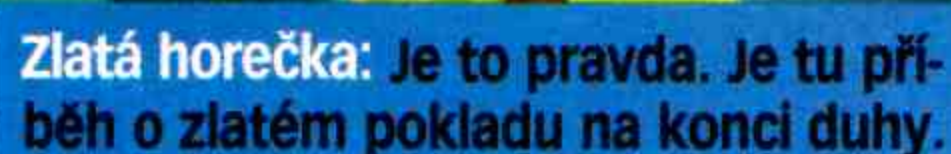
PREVIEW



Není pochyb o tom, že je *Herdy Gerdy* jedním z nejzajímavějších titulů, který se má na PS2 objevit. Cílem hry, jejíž příběh je příliš hutný na to abychom ho tu převyprávěli, je proklestit si cestu až k závěrečnému souboji se zlým nepřítelem a zachránit tak svého otce, vesnici a celý svět. Vtip je v tom, že vlastně celou dobu hlídáte stáda zvířat.

Čím dál se dostanete, tím víc schopností a předmětů přibude do vašeho inventáře a budete se moci vracet do předchozích oblastí a znovu se podívat na problémy, které se při prvním průchodu zdály neřešitelné. Každý předmět má na zvířata, s nimiž přijdete do styku, jiný účinek a jen neustálým experimentováním zjistíte, k čemu je obsah vašeho batohu dobrý. Příkladem je třeba hudební pastýřská hůl: roztomilí, neškodní Doopové se shromáždí kolem, přilákání uklidňujícím zvukem - užitečný způsob, jak je udržet dál od různých nástrah - ale na druhou stranu divocí Grompové hůl popadnou a zlomí ji vejpůl. A pak se pokusí udělat totéž i s vámi. Takže pozor.

Větší zvířata, jako jsou Grompové, nemůžete udržovat ve stádech. Místo toho je musíte nalákat, aby vás honila a pak se jim na poslední chvíli před ohradou uhnout z cesty. Při troše štěstí Gromp nedokáže zabrzdit před ohradou a odporoučí se do zajetí. Každ-



Hezoučký a roztomilý:
Že by nejroztomilejší
herní postavička všech
dob? Jen málokdo ne-
bude souhlasit.

dů druh se chová jinak. Některá mladá zvířata jsou velice plachá a svedete s nimi něco, jen když je v okolí jiný dospělý jedinec. Jiní se budou schovávat v křoví až se otočíte zády, odmítnou skočit z římsy, nebo se budou topit v potocích. Způsob reakcí zvířat se liší také podle toho, které jiné druhy jsou zrovna poblíž. Mohou se navzájem požírat, zápasit spolu nebo ostatní zvířata honit. A právě na porozumění všem těmto vztahům závisí váš úspěch či neúspěch při řešení hlavolamů v *Herdy Gerdy*.

Takto složitá a rozsáhlá hra musí být relativně přístupná. Naštěstí, soude podle preview verze, nebude ovlá-

■ **Originalita**

Můžeme vám garantovat, že jste dosud nic podobného neviděli.

■ **Nááááádherná**
Grafika patří k tomu nejlepšímu, co bylo zatím k vidění.

■ **Soubor postav**
Mezi zvířaty, která musíte dovést do bezpečí, napočítáte 12 velice zvláštních druhů, z nichž má každý své vlastní charakteristické vlastnosti.

dání nijak složité. Nová zvířata a schopnosti jsou do hry uváděna velice jemně, pomocí jednoduchých hlavolamů a teprve pak se stanou součástí něčeho komplikovanějšího. Stovky postav, které cestou potkáte, udělají rady a nápoředy a také vás navádějí na vedlejší úkoly, díky nimž se *Herdy Gerdy* stane asi jednou z nejdelších her na PS2.

Rozhodně ale patří k těm hrám, které by neměly ujít naší pozornosti. Grafika je vsutku úchvatná a s trochou štěstí se všechen raný potenciál přemění v přednosti prvotřídní hry, na kterou se můžeme těšit už začátkem příštího roku. ☺

Radar: Zobrazí vám cíl dlouho před tím než ho skutečně vidíte. Pomáhá naplánovat útok.



Sbírka: Letadel je tu skutečná spousta. Budete je ovšem odemykat postupně.



ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER

Ⓐ KDY LEDEN 2002 Ⓢ KDO NAMCO ⓧ KDE WWW.SCEE.COM

PREVIEW Nejlepší letecký simulátor na herních konzolích?



PC vs. PlayStation 2.

Ať už je náš názor jakýkoliv, některé žánry neměly na PlayStation nikdy příliš tuhý kořínek a po pravdě řečeno - nikomu to příliš nevadilo. Jenže časy se mění a s novým výkonným strojem je i PS2 schopna oživit realistický letecký simulátor, který bude zároveň přístupný a dostatečně arkádový.

tímco je tedy grafika neuvěřitelně reálná, ovládání bylo zredukováno na nejjednodušší možnou míru. Podobně bylo upraveno i chování letadel, která jsou například schopna nést tolik munice, že jí během jediné úrovně jen stěží vystřílíte.

Pokud jde o grafiku, jedním okem zamiřte pod titulek a přečtete si název vývojářské firmy - ano, je to jasné, žádné překvapení se nekoná.

„Grafika se minimálně vyrovná nejlepším simulátorům na PC.“

Ace Combat však není žádný nováček - začátkem příštího roku se do obchodů dostane již čtvrtý díl. Teprve tentokrát však můžeme namísto charakteristiky „střílečka“ použít „letecký simulátor“. Samozřejmě, charakter PS2 si vyžádal jisté kompromisy a za-

Namco vytvořilo prostředí, které se minimálně vyrovná těm nejlepším simulátorům na PC. Letadla vypadají skvěle a neuvěřitelně detailně (počítají klapkami či směrovkami a konče efektem horkého vzduchu), země připomíná nekonečnou kvalitní fotogra-

AC4 obsahuje

■ **Kampaň s dvaceti rozsáhlými misemi** - v každé různé úkoly, nechybí ani wingmani a všechno důležité, co znáte z PC simulátorů.

■ **Hangár** Obstojně vybavená „garáž“. Mj. F-4, Su-37, různé MiGy, F-22 Raptor nebo A-10 Thunderbolt. Slušná sbírka, věřte nám.

■ **Multiplayer** Kooperativní tréninkové mise a samozřejmě také tradiční souboje pro dva hráče v režimu rozdělené obrazovky.

fii a celé se to pohybuje tak rychle, jak se pohybuje skutečná stíhačka. Pohled z kokpitu vás přilepí k židli a díky fantastické grafice se vám bude obzvláště při soubojích žaludek otáčet všemi směry, v rytmickém souznění s analogovou páčkou ovladače. Paráda.

Podle očekávání příběh nepatří mezi trumfy hry, ale to snad ani nikdo neočekává - akce se odehrává ve velmi blízké budoucnosti a vašim cílem je pochopitelně obnovit mír na Zemi. Jasné, dělali jste to už tisíckrát, ale tentokrát to bude skutečná fuška. Těšte se na likvidaci nepřátelských stíhaček a bombardérů či úto-

ky na nepřátelské základny. Úspěch vám přinese peníze, za které můžete nakoupit lepší výbavu. Klasika.

Ace Combat 4: Distant Thunder je podle všeho zatím nejlepší konzolový letecký simulátor. Zda je to proto, že je setsakramentsky dobrý, nebo proto, že nemá žádnou kloudnou konkurenci, to se dočtete v recenzi. Oceňujeme především velký postup proti předchůdcům na PSone, které se nám už začínaly trochu zajídat (PSM23, 3/10). Čtvrtý díl je odlišný - je slušně propracovaný a solidně hratelný, ale zároveň jednoduchý, přístupný a efektní. A tak to má být. @

Jan Modrák



Zásah: Většinu cílů zničíte teprve několika zásahy. Přeci jen je to arkáda.



Muška: Je jich víc než nábojů.



Vzrušení: Ico je další nádherně vypadající PS2 hra.

DALŠÍ RESIDENT

Ⓐ KDY ÚNOR Ⓢ KDO CAPCOM ⓧ KDE WWW.CAPCOM.COM

NOVINKY Blíží se další *Resident Evil*. Tentokrát opět práce pro váš G-Con 2. Taste!



Capcom a Namco se nás chystají zásobovat celou řadou pistolnických her pro PS2 a (nebudeme-li počítat *Time Crisis 2*) jedním z prvních příspěvků do tohoto žánru je *Resident Evil Survivor 2: Code Veronica*, který volně navazuje na téměř stejnojmenné PS2 dobrodružství a svou koncepcí se hodně podobá rovněž podobně pojmenovanému pistolnickému titulu pro PSone.

Vzpomeňte si na ni (PSM26 7/10)! Měla skvělou atmosféru, ale zápory převažovaly - byla krátká, puzzle byly dětsky snadné a ovládání nestálo za nic. Můžeme jen doufat, že *RES2* bude o pár kategorií výše, ale zatím to tak nevy-

padá, minimálně atmosféra (super!), puzzle a ovládání (bída!) nám původní *Survivor* hodně připomněla. Potěšili nás poměrně chytrí počítačové spolubojovníci, kteří vás spolehlivě kryjí. Tímto jim děkujeme!

Naštěstí je tu vedle hlavního příběhu několik chutných bonusů. Za zmínku stojí především režim Dungeon, kde máte 30 minut na nalezení východu z bludiště, a také režim Vs Roach, který svou hektičností ze všeho nejvíce připomíná *Time Crisis*. Údajně také dojde na režim pro dva hráče. Capcom by měl každopádně zabrat, jeho preview verze nás totiž dvakrát neoslňila. Uvidíme, co nás čeká v únoru. Ⓢ

ZPRÁVY

REZ

Ⓐ KDY LEDEN 2002 Ⓢ KDO SEGA ⓧ KDE WWW.SEGA.COM

PRVNÍ POHLED Hra, v níž si vytváříte vlastní soundtrack. Vítejte v budoucnosti.



Rez je v podstatě stylová vesmírná střílečka toho nejprimitivnějšího typu. Nominuje vás do role létající bytosti vzhledem připomínající člo-

věka, která se musí dostat do počítačového systému napadeného virem. Sbíráte vznášející se modré kroužky, které vám dávají lidštější podobu. Když vás zasáhne útočící nepřítel, naopak podobu

ztrácíte, až z vás zbude jen malá kulatá kapka. Co na to říkáme? Docela to jde.

Co se bojů týče, míříte a střílíte pomocí zaměřovacího systému, který zvládne až osm nepřátel najednou.

Největší bomba v případě *Rez* je ale soundtrack. Dunící rytmus je (přes Dual Shock) perfektně přenášen na joypad a každý nepřítel, kterého zlikvidujete se přemění v melodický motiv, který zapadne do aktuální melodie úrovně.

Rez je originální, nezvykle hratelná a perfektně se hodí na "afterparty" po tahu v klubu. Rozhodně si ji ještě ohlídáme. Ⓢ



Co nás čeká?

PROSINEC

- **BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE**
Interplay
- **GIANTS: CITIZEN KABUTO**
Interplay
- **JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY**
Sony
- **JAMES BOND 007 IN... AGENT UNDER FIRE**
EA
- **JET SKI RIDERS**
Eidos
- **NBA LIVE 2002**
EA
- **POLAROID PETE**
JVC
- **RAYMAN M**
Ubi Soft
- **REZ**
SCEE
- **SSX TRICKY**
EA
- **TONY HAWK'S PRO SKATER 3**
EA
- **WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND EDITION**
Eidos

LEDEN

- **ACE COMBAT 4**
Sony
- **CENTRE COURT: HARD HITTER**
Midas
- **HEADHUNTER**
Sega
- **ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE**
Sony
- **POLICE 911**
Konami

ÚNOR

- **CAPCOM VS SNK 2**
Capcom
- **CONFLICT ZONE**
Ubi Soft
- **HERDY GERDY**
Eidos
- **MAX PAYNE**
Rockstar
- **METAL GEAR SOLID 2**
Konami
- **MOTO GP 2**
Sony
- **NO ONE LIVES FOREVER**
Fox

BŘEZEN

- **DEUS EX**
Eidos

ICO

Ⓐ KDY BŘEZEN 2002 Ⓢ KDO SCEE
ⓧ KDE WWW.PLAYSTATION.COM

NOVINKY Rohatý týpek zamčený na hradě - drasták!



Ico - což v japonštině znamená něco jako „jde se na to“ - zatím moc nepřipomíná typickou japonskou kuchyni typu *Freak Out* nebo *PaRappa The Rapper*, ale přesto si zachovává kouzlo, překvapivost a jedinečný šarm, který západní vývojáři nikdy nevystihnou.

Hlavním hrdinou, podle nějž se celá hra jmenuje, je mladý chlapec, který se nějakým nedopatřením narodil rohatý, a tak byl vyhnán z rodné vesnice a zamčen na hradě. Právě tato postava se ve hře stane vaším já a vy se spolu s Icem budete muset dostat na svobodu.

Z toho, co jsme zatím viděli, je *Ico* nádherně animovaná a hlavní postava vypadá téměř jako skutečné dítě, a ne jen pouhá polygonová postava. Pokud vás baví adventury s bludišti plnými hlavolamů, stane se pro vás *Ico* herním rájem. Připravte se, mozek se vám bude vařit a srdce plesat blahem. Ⓢ

Best of...

Plán je následující. Jdeme dovnitř, popadneme nejlepší PS2 hry a zmizíme.



DEVIL MAY CRY

CAPCOM

Velkolepý gotický thriller z dílen, kde vznikl *Resident Evil*. Dokonalé umělecké dílo, survivalový horor plný akce a napětí.

GT3: A-SPEC

Sony

Nejlepší závodní simulátor.

MTV MUSIC GENERATOR

Codemasters

Skvělý titul, kde si hrajete s hudbou. Bomba!

SSX TRICKY

EA

Vylepšená *SSX*? Přesně tak.

MADDEN NFL 2002

EA

Lepší než loňské vydání.

TIMESPLITTERS

Eidos

Zábava, kam se podíváš.

PRO EVOLUTION SOCCER

Konami

Nejlepší fotbalík.

HALF-LIFE

Vivendi Universal

Skvělá FPS!

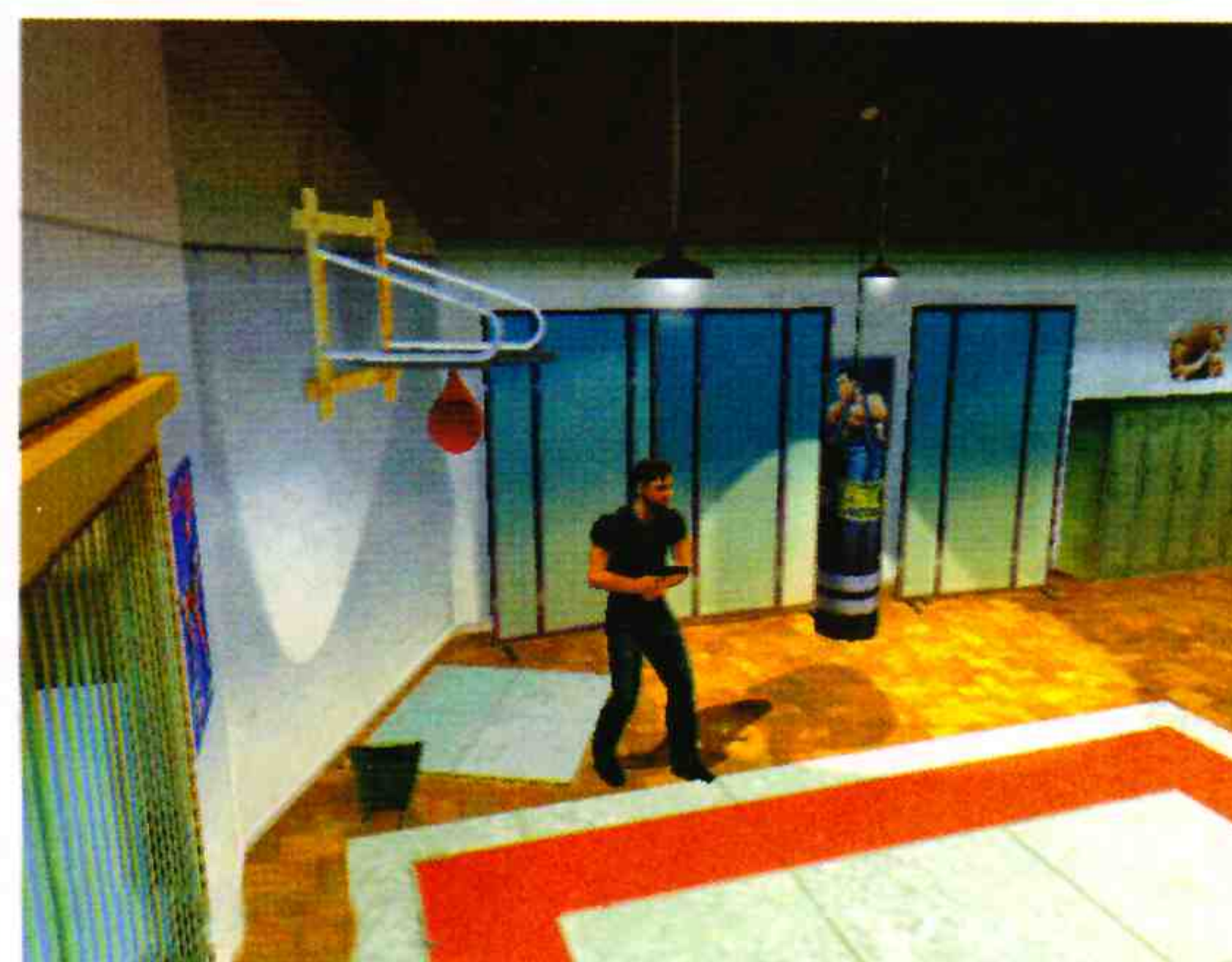
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Sony

McRae se bude třást.



Filmy: Animace jsou dokonalejší než poprsí Jennifer Love Hewittové.



Autoportrét: Tak tohle jste vy. Tvrdý jako beton, ale v jádru sympaták.

HEADHUNTER

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: LEDEN
VYDAVATEL: SCE
VÝROBCE: SEGA
VĚKOVÉ OMEZENÍ: 15+
POČET HRÁČŮ: 1
ANGLIČTINA: NEPOTŘEBNÁ

LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...

PS1 METAL GEAR SOLID
PSM11 10/10
Stále neohrožený král
akčních adventur.

PS2 EXTERMINATION
PSM41 8/10
Zatím nejlepší PS2 akční ad-
venture. Než vyjde MGS2.

Pod vlajkou ACN k lepším zítřkům.



Idylická budoucnost je sice hezká pro život, ale pro hry se moc nehodí. Hry vyžadují buď totální anarchii, nebo naopak stejně totální globální diktaturu, proti

kteří se dá dobře revoltovat a rewattovat. Budoucnost, kterou popisuje hra *Headhunter*, je přesná. Je tak antiutopická, až z toho brní hlava. Vládne policejní stát, trestné jsou i myšlenky, zbraně jsou zakázané a platí zásada - tři zločiny a je z vás dárce vnitřností. A aby bylo ještě hůř, je celý svět polepen optimistickými reklamami ve stylu *Robocopa* či *Hvězdné pěchoty* a na mozkové závity útočí i rozjuchaní televizní komentátoři. Samozřejmě, takový svět potřebuje hrdinu. A tím jste vy.

Vypadáte trochu jako vousatý Jason Lee z *Flákačů*, jenom jste mnohem tvrdší a nosíte černé brýle. Pokud čekáte, že si ráno vyčistíte zuby a hned se pustíte do boje proti útlaku, čekáte marně. Jste pěkně poslušný zaměstnanec režimu a navíc nejlepší lovec lidí na světě. Jenže ta poslední zakázka, kterou jste dostal, vám pořádně zamíchala životem. Velký diktátor byl zabít a vy máte na přání jeho dcery najít vraha - posledního mafiánského dona a šefa té zbývající

hrstky zločinců, co na zemi ještě zbyla. A tak se pomalu začínáte zaplétat do osidel intrik, lží, podrazů a obchodů s lidskými orgány.

Hned je poznat, že se tvůrci hry inspirovali *Metal Gear Solidem*, takže si užijete plížení, odlákávání nepřátel a ostatních vychytávek. Ovšem *Headhunter* se rozhodně nesnaží MGS kopírovat - přece jen víc sází na zběsilé přestřelky okořeněné nějakou tou honičkou na motorce a jinými akčními kousky. Prostě je jednodušší, veškeré adventurní motivy jsou na úrovni *Resident Evilu* (seber klíč - použij klíč), a svou lineárnost vyvažuje velkým spádem a příjemným příběhem. Špatný nápad není ani to, že si - podobně jako v *Gran Turismo* - zlepšujete pomocí testů své zařazení - jen se vám namísto nových tratí otvírají tajné archivy a fasujete lepší zbraně. Samozřejmě, je to PS2ka, takže animace jsou dokonalé (zvláště hrané zpravodajství) a grafika neklopýtá ani na

„Animace jsou dokonalé a grafika neklopýtá.“

těch nejnáročnějších částech tratě. Zato není úplně příjemné ovládání - udržet takovou motorku na trati není žádná sranda. Taky dokáže vytočit kamera, kterou těžko přinutíte dívat se tam, odkud na vás střílí padouši. Tyhle věci (spolu s přílišnou přímočarostí) dokáží požitky s hry docela nahlodat. Ale co, nikdo nejsme dokonalý.

■ Jiří Pavlovský

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 9
PS2ka ve svém nejlepším lesku.

● HRATELNOST 7
Nic nového, ale dobrý mix her.

● ŽIVOTNOST 7
Vydrží rozhodně déle než vaši nepřátelé.

CELKOVĚ
Pořád je to ještě to solidnější z toho, co se na PS2ce objevuje.

7

VLASTNOSTI Tréninkový režim po vzoru VR z *MGS*. ■ Unikátní zaměřovací systém. ■ Prostředí hry odpovídá Los Angeles.

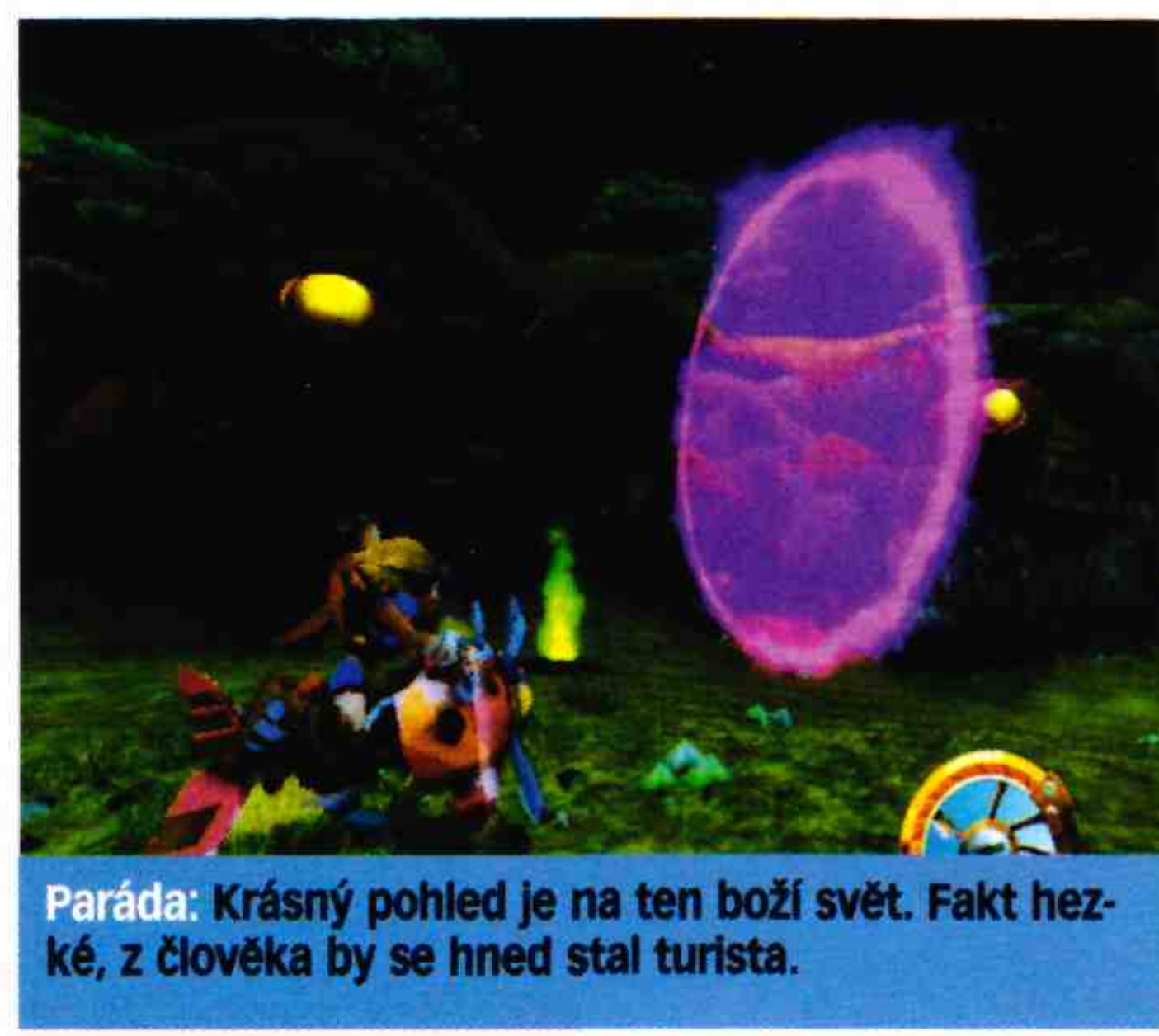


PLAYSTATION 2

Jak And Daxter



Jak a Daxter: Hrdinové v plném lesku. Daxter je to chlupatý.



Paráda: Krásný pohled je na ten boží svět. Fakt hezké, z člověka by se hned stal turista.



S rozběhem: Na skoky není Jak zrovna specialista. Zato dokáže dobře padat.



JAK AND DAXTER: THE PRECUSOR LEGACY

Tajemné zlo, rasa prastarých, jeden hrdina a jedna veverka. Veverka?

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **NAUGHTY DOG**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...**

**PS1: Spyro:
Year Of The Dragon
PSM32, 10/10**
Dráček Spyro v nejúžas-
nější plošinovce na PSone.

**PS2: Crash Bandicoot:
The Wrath Of Cortex
PSM45, 6/10**
Solidní zábava, ale nic
nového pod sluncem.



**Jsou dny, kdy nic nejde po-
dle plánu.** Třeba se jdete po-
dívat na docela obyčejný zaká-
zaný ostrov a místo poklidné
procházky a obdivování krás

přírody do vás někdo strčí, vy spadnete do je-
zera plného humusu a proměníte se ve ve-
verku. A řekněme si upřímně, být veverkou,
to není žádná velká slast. Co máte ze života?
Holky s vámi nechtějí chodit na rande, nedo-



volí vám řídit auto a neudržíte ani ovladač od
televize. A louskání oříšků to nevytrhne. Pro-
to není divu, že se jistý Daxter chce svého
chlupatého vzhledu co nejdříve zbavit. Ovšem
před tím musí ještě zachránit svět.

Napsat první odstavec je u recenze
vždycky nejtěžší. Někteří recenzenti jsou
schopni upsat i duši peklu či Svazu žen, jen
aby měli ten prokletý první odstavec z krku.
Někteří jen tak prostě blábolí a čekají, až se
úvod přežene a budou moci jít k věci. To je
můj případ. Kupříkladu vůbec netuším, jestli
to, v co se Daxter změní, je veverka. Vypadá
to tak - ale stejně dobře to může být lumík,
lasička či vychrtlý bobr. Stejně tak není zce-
la pravda, že se to přihodí hrdinovi. Hrdina

je totiž Jak, vysoký urostlý blondák s vlasy
trčícími vzhůru jako vztyčené pěsti dělnické
třídy. Do podoby veverky se promění jeho
vyplašený sidekick, který se pak většinou
omezuje jen na pózování, ironické poznám-
ky a obtěžování případných slečen (jo, a dají
se s ním švihat nepřátelé). Ano, lhal jsem
vám. Ale svůj účel to splnilo a můžeme jít
rovnou k věci.

Hru *Jak And Daxter* má na triku firma
Naughty Dog. Jo, přesně tak. Chlapci, kteří
vyrukovali s *Crash Bandicootem* nechali své-
ho jabkožrouta odpočívat (respektive přene-
chali ho jiné firmě, která ho zkonila) a pustili
se do něčeho náročnějšího. Sice to není tak
převratná hra, jak slibovali, ale rozhodně je to

**„Chlapci, kteří vyrukovali s *Crashem*
nechali svého jabkožrouta odpočívat
a pustili se do něčeho náročnějšího.“**

➔ **VLASTNOSTI** Jak může útočit pěstí, roztočením a bombami. ■ Nespočet logických, závodních či akčních miniher. ■ 15 rozsáhlých úrovní v pěti základních světech.



Vítězství: Poté, co najdete některý z artefaktů, předvedou hrdinové oslavný tanec.



Jako živý: Animace postav je neuvěřitelná. Tak se počet polygonů, ze kterých jsou složeny, téměř zdesetinásobil.



Z jiných světů: Nic není tak úplně obyčejné. A rozhodně takoví nejsou vaši protivníci.



Rádce: Tenhle podivný chlápek vám dává rady do života. Pak se něčemu divte.

jeden z vrcholů žánru zvaného plošinovka. Pokud jste byli uchvázeni ze *Spyra* či *Crashe Bandicoota*, z *Jaka a Daxtera* se vám rozteče blahem mozek.

„Stejně jako u *Spyra* či *Gexe* procházíte světem a plníte různé úkoly.“

Především je tu grafika. Pestrý a barevný svět je všude, kam oko dohlédne. Můžete vylézt na kopec a podívat se, kde všude už jste byli a co vás ještě čeká. Tenhle pocit

skutečného světa je navíc ještě umocňován plynoucím časem. Během vašeho pátrání vychází a zachází slunce a svůj boj budete vést i ve svitu zeleného Měsíce. Pořád je ale skvěle vidět a můžete si polebedit i nad dokonalou animací hlavních i vedlejších postav, nápaditých prostředích a takových vychytávkách, jako je třeba tetelící se vzduch nad ohništěm.

A hratelnost? Stejně jako u *Spyra* či *Gexe* procházíte světem a plníte různé úkoly. Někdy docela klasické (sesbírat určitý počet artefaktů, něco zapnout), někdy docela neklasické (zahnat býky do ohrady, zahnat ptáky, vykopat artefakt z pelikána). Většinu času si ce budete trávit klasickými skoky do dálky okořeněnými snahou zachytit se na protější stěně propasti a boji s protivníky, ale občas dostanete šanci si zaplavat či nasednout na létající stroj a užít si trochu vzdušných honiček. Především ale před vámi leží obrovský svět, který vás nikdy nepřestane bavit zkoumat a propátrávat.

Snad jediné, co bych hře mohl vytknout, je absence titulků. Asi jen málo hráčů zvládne angličtinu natolik, aby porozumělo veškeré-

mu ději, natož Daxterovým hláškám. Ale i tak Daxter vede! I když je hrdinou sympatický Jak, veškerou pozornost na sebe strhává hysterický hlodavec Daxter. Takže jediné, co bych na druhém dílu téhle hry (a ta bude, to se klidně vsadím) změnil, je název: *Daxter And Jak*.

■ Jiří Pavlovský

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFKA 9

Asi zatím vrchol playstationového umění.

● HRATELNOST 9

Větší než Mount Everest.

● ŽIVOTNOST 9

Rozlehlý svět, který hned tak neprozkoumáte.

CELKOVĚ

Je to vypilovaná plošinovka s vybroušenou hratelností.

9
10



■ 40 minut prvotřídních cartoonovských animací filmové kvality. ■ Východ a západ slunce každých šest minut.

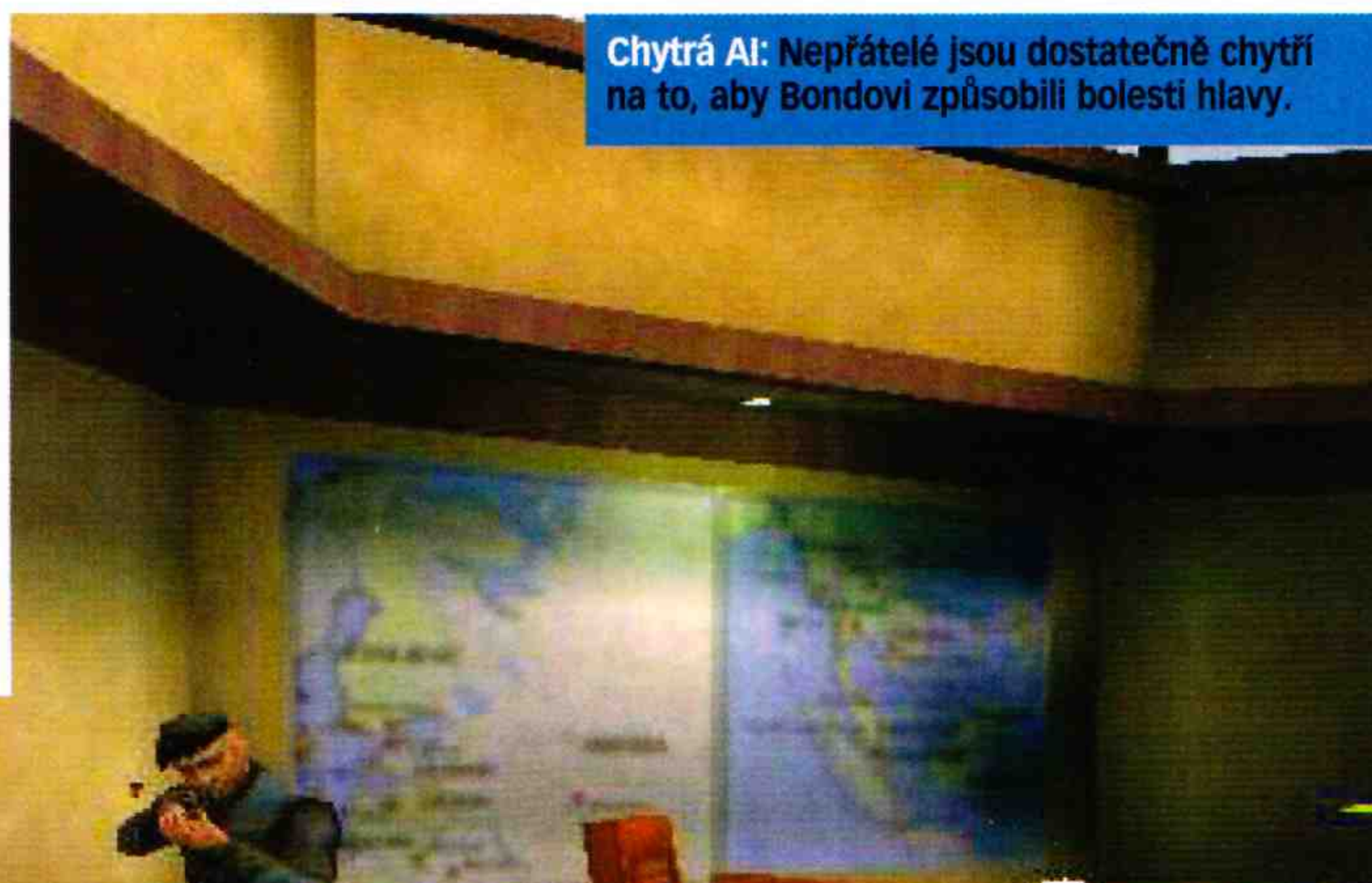


PLAYSTATION 2

James Bond 007 In... Agent Under Fire



Chytrá AI: Nepřátelé jsou dostatečně chytrí na to, aby Bondovi způsobili bolesti hlavy.



Bez jména: Žádné zbraně nejsou skutečné. Asi nezbyly peníze na licenci.

JAMES BOND 007 IN... AGENT UNDER FIRE

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **EA**
VÝROBCE: **REDWOOD SH.**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 4**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKŮSTE
TREBA...**

**PS1 THE WORLD IS
NOT ENOUGH**
PSM33 7/10
Skvělé rozložení akce
a prozkoumávání.

PS2 RED FACTION
PSM40 8/10
Tradiční střílečka
s neotřelými nápady.

Kašlete na všechny ty anonymní hrdiny, je tu Bond. James Bond.



Od Electronic Arts nejsme na invenci zrovna zvyklí - tentokrát se ale vykašlali na zpracování nějakého konkrétního filmu a dohromady uplácali vše, co dělá Bonda Bondem. Holky, zbraně, hračky, auta, vtipné dialogy, to všechno tu je. Pochopitelně se inspirovali snad ve všech bondovkách, ale to není nic špatného. Výsledkem je pak extrémně zábavná střílečka, která potěší nejen fandý majitele licence na zabíjení, ale i fandý kvalitních first person her, kteří jsou mimochodem v posledních měsících řádně namlsaní.

Agent Under Fire je rozdělen do 18 misí se svěže odlišnými úkoly (vniknout do ambasády, zachránit krásku, uniknout z ponorky, atd.). Díky náplni misí si připadáte doslova jako ve filmu - jedna akce střídá druhou a v na první pohled beznadějném okamžiku se náhle objeví tradiční úniková cesta. Adrenalinové okamžiky bezduchého střelení střídá tiché plížení, nechybí ani jízda v Aston Martin DB5 a tak bychom mohli pokračovat. Žádná scéna se neopakuje, i prostředí je až neuvěřitelně variabilní (ulice Hongkongu, britská ambasáda v Rumunsku, ropná plošina, atd.), a protože jinak tomu není ani

s proslulými "hračkami" a zbraněmi, atmosféra a hratelnost jednoduše není co vytknout.

I grafika patří mezi absolutní špičku. Jak by také ne, když hra běží na enginu *Quake III Arena*. Plynulost by však měla být automatická, a tak ji ani nebudeme chválit - vyzdvihnout však musíme působivé detaily a její zářivý styl, který ještě více prohlubuje bondovskou atmosféru.

Zatím tedy absolutní herní extáze. Bohužel, hře se nevyhnuly ani chyby, především v podobě zmršeného ovládání. Máte sice k dispozici čtyři varianty nastavení, ale žádné není zrovna intuitivní a bohužel si nemůžete tlačítka aktivovat podle vlastního přání. Což, jak jistě chápete, dokáže požitky ze hry zničit stejně, jako poruchy v obraze při sledování filmu.

Celkově však nezbyvá než vývojáře pochválit pro jejich smysl pro detail. *Agent Under Fire* je skutečně úžasná hra - protřelý hráč si jistě

**„Připadáte si jako
ve filmu - jedna
akce střídá druhou.“**

všimne, že jde ve skutečnosti o umně složenou kombinaci nápadů z jiných her (*Metal Gear Solid*, *GoldenEye 007*, *Half-Life* a dalších), to však znamená jen to, že nejde o hru revoluční. Pokud jde o zábavu, je to pravděpodobně zatím nejlepší bondovská hra a jedna z nejlepších stříleček pro PS2.

■ Dan Kalina

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA 9**
Stylová a nečekaně detailní.

● **HRATELNOST 8**
Klasická FPS střílečka. Super.

● **ŽIVOTNOST 8**
Multiplayer žádná sláva.

CELKOVĚ
Výtečná střílečka,
která dělá čest svému
hrdinovi.



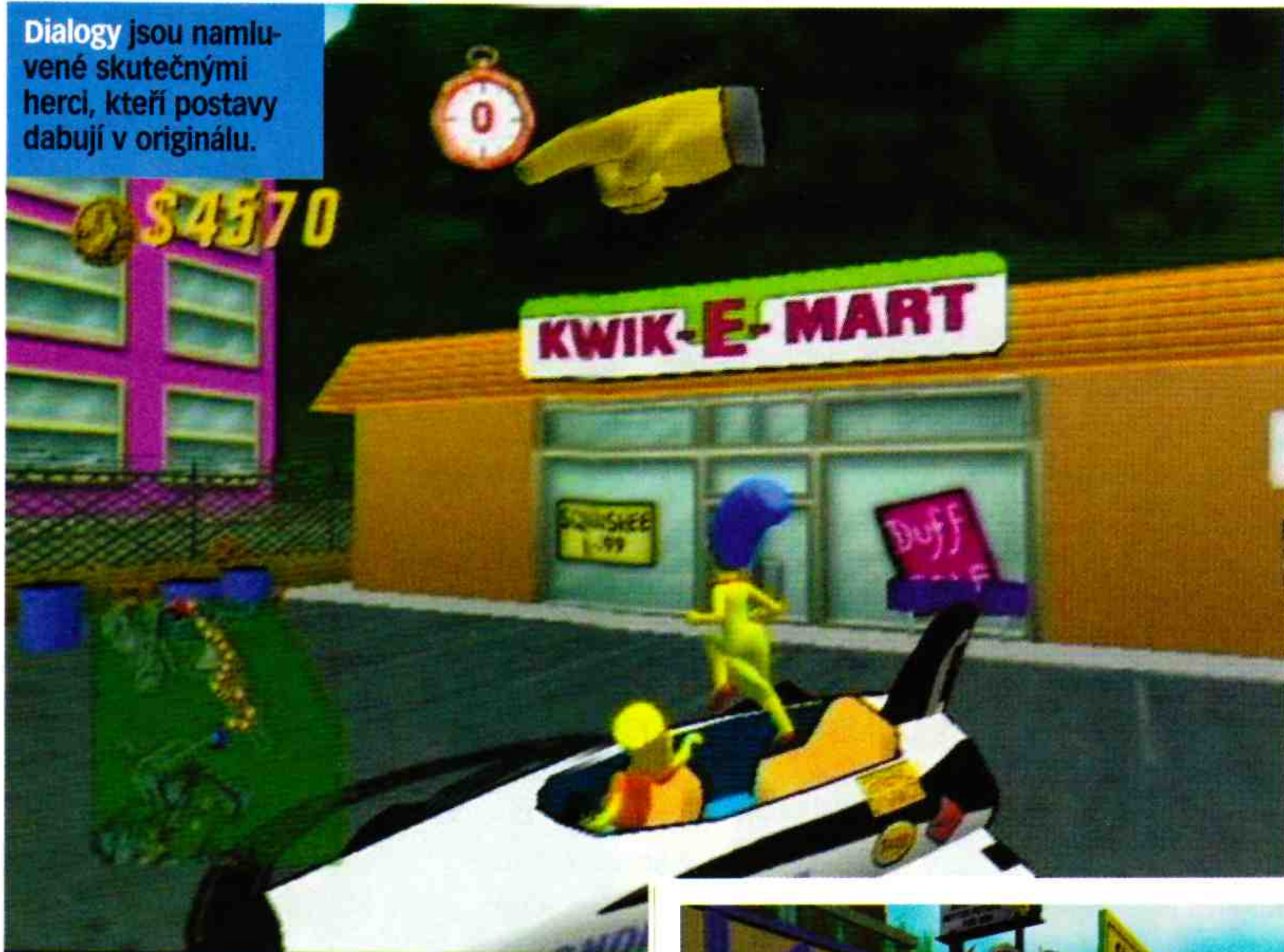
→ **VLASTNOSTI** 18 misí včetně čtyř v autě. ■ Více než 20 zbraní. ■ Přibližně 8 hraček včetně jetpacku. ■ 4 multiplayerové režimy.

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Po ostudě se *Simpsons Wrestling* se Matt Groening snaží o reparát.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ■ VYDAVATEL EA ■ POČET HRÁČŮ 1-2

Dialogy jsou namluvené skutečnými herci, kteří postavy dabují v originálu.



➔ Hned na úvod si musíme něco ujasnit: *Road Rage* je od začátku až do konce *Crazy Taxi*. Jezdíte po městě a vozíte zákazníky tam, kam chtějí. Chování vozu je arkádové (zatáčí se zásadně smykem) a čelní náraz vás zpomalí jen na zlomek vteřiny - takže originalita veškerá žádná. Jenže to město je Springfield a ti zákazníci (popřípadě šofér taxíku) jsou postavičky z nejslavnějšího kresleného TV seriálu všech dob. Bart, Homer, Nelson, Ned Flanders šerif Wiggum a mnozí další. Všichni je známe, všichni je milujeme.

Sama o sobě je to však docela nuda, protože *Road Rage* postrádá vybroušenou hratelnost *Crazy Taxi*, ale naštěstí jsou tu doplňkové režimy včetně Mission Mode (20 specifických úkol) a především fantas-



tického multiplayeru pro dva. Pochopitelně, že se i téma (kreslená grafika, namluvené dialogy) trochu podobá hratelnosti, ale nemůžeme se ubránit dojmu, že samo o sobě nestačí. A skutečně, po pár hodinách se budete nudit.

Není to úplná katastrofa - fandové seriálu si hru dost možná vychutnají a rozhodně je to lepší titul než *Simpsons Wrestling*. Jenže jsme čekali něco mnohem lepšího. Něco, co se alespoň trochu přiblíží proslulosti seriálu.

■ Jan Modák

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Solidní bláznivá hra. Simpsonovi jsou Simpsonovi.

6

10



Grafika je sice stylová a kreslená, ale trhá a kouše se. Vrr, haf...

SOUL REAVER 2

Vampíří rytíř Raziel opět vysává duše, tentokráte na PlayStation 2.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ■ VYDAVATEL TAKE 2 ■ POČET HRÁČŮ 1



Sajte: Vysávání duší mrtvých nepřátel vám vrací sílu. Mňam.



Legacy Of Kain: Soul Reaver.

V roce 1998 proslul naprosto dokonalou grafikou a solidní hratelností, na které si mimochodem vylámal zuby ne jeden zkušený hráč (*PSM12* 9/10). Uběhly tři roky a je tu pokračování na PlayStation 2 a opět s detailní a skvěle stylizovanou grafikou a solidní hratelností. K čemu tedy recenze?

Opravdu, první díl byl úspěšný, a tak se autoři rozhodli nepokoušet osud a do pokračování příliš nových myšlenek nevložili. Na Razielově cestě za opětovným pokořením Kaina a Moebiusa tedy můžete opět čekat rozsáhlou 3D plošinovkovou akci v *Tomb Raider* stylu s řešením hádanek a souboji. Hra je to ambiciózní, možná až trochu příliš - ne snad, že byste se nějak zvláště nudili, ale je to trochu ja-



ko rozhovor s inteligentním, zábavným, ale samolibým člověkem. Svítá?

Soul Reaver 2 rozhodně není pro každého, už kvůli svému temnému gotickému prostředí. Pokud jste ujeli na prvním dílu, určitě vám padne do oka i tento. Jen nečekejte nic nového. V tomto ohledu totiž autoři na ambice zapomněli.

■ Daniel Kalina

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Nevýrazná, ale kvalitní hra krácející ve šlápějích prvního dílu.

7

10



Prostředí: Je tak trochu neosobní, ale atmosféra mu nechybí.



SSX TRICKY

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
 VYDAVATEL: **EA SPORTS**
 VÝROBCE: **EA KANADA**
 VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
 POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
 ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
 ZKUSTE
 TŘEBA...**

PS1: COOLBOARDERS 4
PSM24, 7/10
 Nejlepší snowboarding
 na PS1.

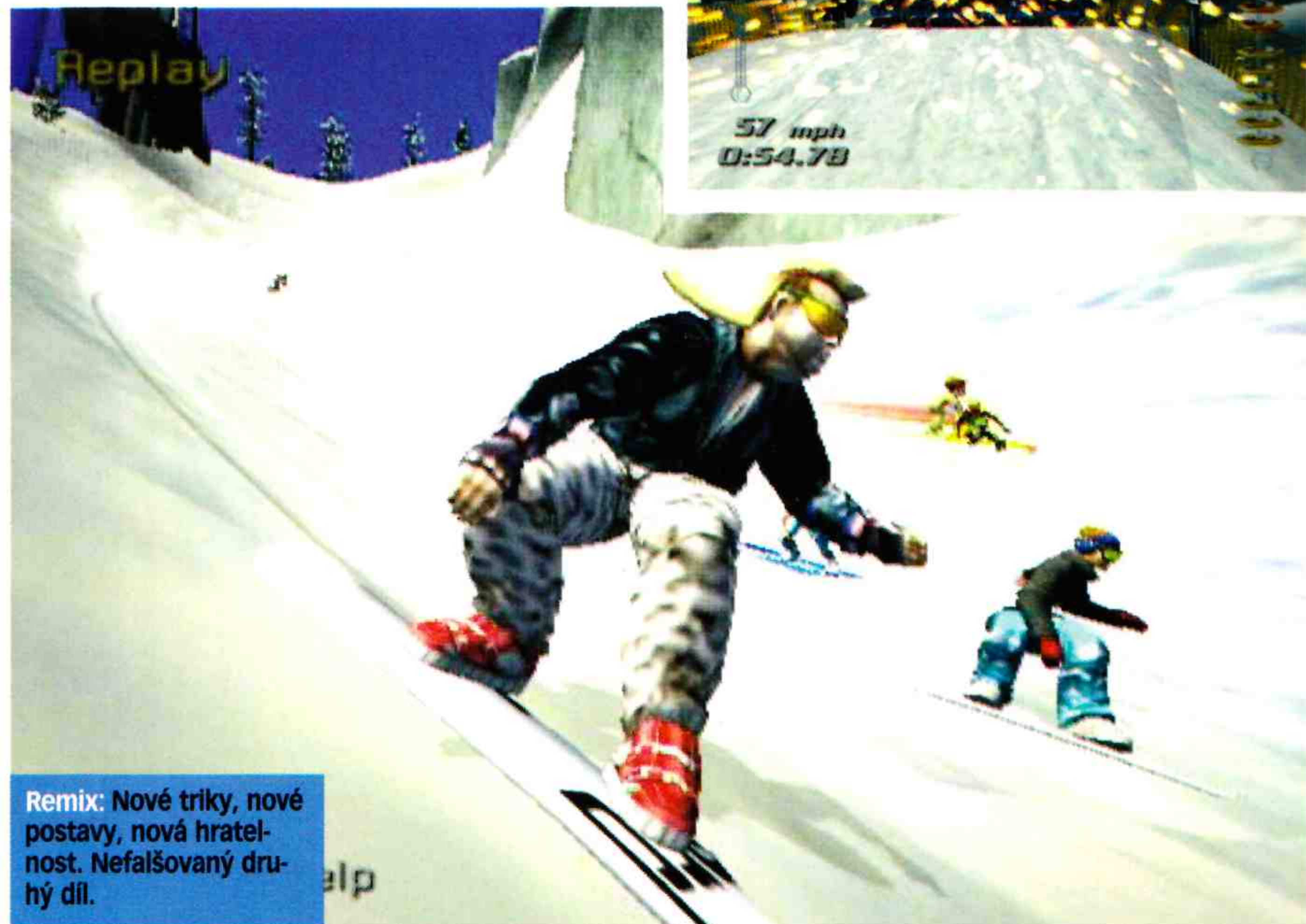
PS2: SSX
PSM33, 9/10
 Super, ale není důvod,
 proč ho kupovat.

SSX si získalo vaše srdce, teď však touží po vaší duši...



Nebudeme ztrácet příliš času a začneme tím, že *SSX Tricky* obsahuje všechno kvalitní, co bylo v původním *SSX*: obrovské levely, snadné ovládání, neuvěřitelnou akrobacii, skvělý soundtrack a zvukové efekty. Ale tohle není pouhý datadisk...

Většina tratí má stejné názvy jako v prvním *SSX*, ale všechny byly upraveny. A tím nemyslím nějaké kosmetické drobnosti, ale skutečně radikální přestavbu, po které jsou tratě mnohem rozsáhlejší a která vyžaduje, abyste hledali zcela nové zkratky a nová místa, kde se dá správně provádět akrobacie. Když už jsme u akrobacie, původní *SSX* bylo spíše závodní hrou a akrobatický mód mi vždycky připadal méně důležitý. V *SSX Tricky* je na něj kladen větší důraz, což je geniálně vyřešeno tak, že v akrobatickém módu se na tratích objeví navíc další rampy a dlouhá klikatá "zábradlí", která tam při závodech nejsou. Akrobacie je ale důležitá i při závodech, protože pořád platí, že kvalitní triky = vyšší adrenalin = větší rychlost jízdy.



Remix: Nové triky, nové postavy, nová hratelnost. Nefalšovaný druhý díl.

Inovaci jsou "über triky", které můžete provádět, pouze pokud je váš ukazatel adrenalinu na maximu. Tyto superakrobatické záležitosti jsou hlavním důvodem, proč hrát *SSX Tricky* se všemi postavkami (kterých je podstatně víc než v *SSX*), protože jsou pro každou z nich unikátní a skutečně neuvěřitelné. Pokud se vám podaří během jedné jízdy provést pět "über triků", máte až do konce tratě nevyčerpatelný maximální adrenalin a jste oficiálně Bůh.



K příjemným drobnostem patří také rychlejší nahrávání, možnost rychle restartovat aktuální závod a "cutsény" mezi závody, ve kterých se soupeři různě provokují. Soupeři si vás také nyní "pamatují", takže když jste k někomu příliš agresivní, pokusí se vám to v příštím závodě vrátit.

Třešničkou na dortu je DVD sekce, ve které najdete několik poměrně dlouhých dokumentů o tom, jak vznikala hra, tratě, postavy, hudba, zvuk, je tu také jukebox s použitými skladbami a dokonce rozhovory s lidmi, kteří namluvili jednotlivé postavy a někteří z nich jsou skutečně slavní herci: Lucy Liu, Oliver Platt, David Arquette, Patricia Velasquez nebo Billy Zane...

SSX Tricky je rozhodně lepší než původní *SSX*. Jenže původní *SSX* byl zdaleka nejlepší snowboarding pro jakoukoliv platformu a z toho vyplývá, že si pokračování prostě musíte koupit, a to dokonce i v případě, že - a to je důležité! - se o sportovní hry jinak vůbec nezajímáte.

■ František Fuka



Oblečky: Ještě drsnější než minule - a pro každou postavu jich můžete šest odemknout!

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
 Magazín

● GRAFIKA **9**
 Nespočet bonusů a slušná motivace.

● HRATELNOST **10**
 Dokonalá pro začátečníky i pokročilé.

● ŽIVOTNOST **9**
 Svižnější a ještě lepší než v jedničce.

CELKOVĚ
 Prakticky dokonalá simulace snowboardingu.

10

→ **VLASTNOSTI:** 10 upravených tratí + 2 nové ■ 6 starých a 6 nových postav ■ 3 rozsáhlé režimy + tréninkový ■ DVD bonusy



- **Tradiční pošta:** Oficiální český PlayStation Magazín, P. O. Box 182, 170 04 Praha 7
- **Vesmírná pošta:** janm@omegagroup.cz
- **Textovky:** 0777/074 076

Listárna

Harry Potter horší než Pokémoni? Redaktoři PSM jsou zrádci? Hraní jako ochrana před svatbou? Čekáme i na vaše názory a dojmy. Hodte to na papír a pošlete to k nám! Hned teď!

Harry Lotr

Ahoj! Váš časopis se mi líbí a mezi nejoblíbenější rubriky patří vaše stripy Game Over. Nejlepší byl ten poslední o Harry Potterovi. Já si myslím, že je to idiot a malé děti budou za chvíli skákat ze střech paneláků a mít mezi nohama koště, aby se naučili létat jako on. Je to stejná blbost jako Pokémoni. Proti té hře nic nemám, protože jsem ji nehrál, ale když jsem viděl reportáž o filmu, jak anglický děti chtějí brýle jen proto, aby vypadaly jako on, to je opravdu směšné. Strašně mě naštve, když hraju *Tonyho Hawka* a táta přijde ke mně do pokoje a řekne: „Á, tak ty už zase hraješ Tonyho Pottera!“ Kdybych si měl vybrat mezi tím, vypadat jako Potter nebo se každou sobotu a neděli koukal na Pokémony, věřte mi, já bych se raději

díval na ty blbý a stupidní potvory.

Vladimír Krejčík, Praha

Taky názor, respektujeme ho. Tady je náš: Harry Potter je super. Jasně, nedeme skákat ze střechy a kupovat si kulaté brýle, ale rozhodně si přečteme každý další díl fantastické knižní série a zajdeme do kina na jistě neméně skvělý film.

Zrádce v našich řadách

Jsem fanouškem PlayStation a dlouholetým čtenářem vašeho časopisu. Ještě vám musím říci, že nenávidím PC a biji se za naši šedou bednu do posledních sil. Posledně mi však argument spolužáků PCčkářů vyrazil

dech - ukázali mi herní časáky o PC, Score



Po italsku: Někomu se The Italian Job líbil, někomu se The Italian Job nelíbil.

a Gamestar. PROČ MILAN JABLONSKÝ A DOKONCE I ŠÉFREDAKTOR JAN MODRÁK PŘEDSTÍRAJÍ, ŽE MAJÍ RÁDI PLAYSTATION, KDYŽ PSALI DO ČASOPISŮ O PC! JSOU TO ZRÁDCI! Vsadím se, že nikdo nevěděl, že jsou to přeběhlíci a že to tutláte, takže je mi jasné, že tento dopis neotisknete. Je to nejhorší urážka, co jsem za posledních pár let slyšel a je to o to horší, že přichází od časopisu, kterému jsem byl věrný.

Jirka z Prahy

Při náhlém ranním zátahu v bytech pánu Jablonského a Modráka jsme odhalili stohy časopisů Score a několik krabic nebezpečných PC her. Díky tvému tipu, Jirko, jsme provedli odpovídající kroky - oba zločinci byli podrobeni křížovému výslechu a následně dva týdny intenzivně mučení a nuceni hrát hry na Sega Saturn. Úřad pro ochranu PlayStation zároveň varuje všechny další potenciální zrádce: nepodceňujte sílu PlayStation.

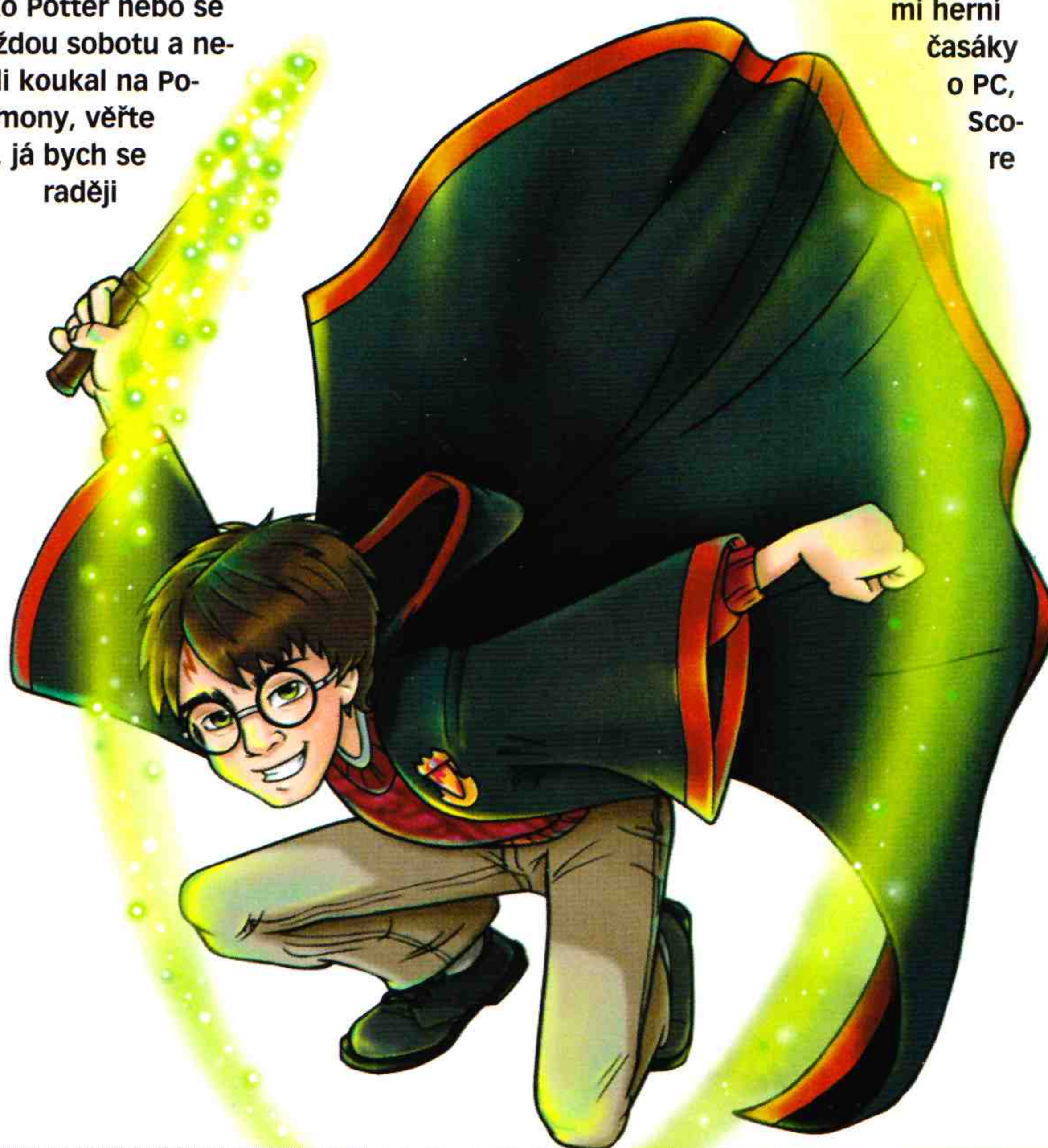
Oldies but goldies

Jsem sice už přes půl roku majitelem

Playstation 2, ale mám ohromnou radost z nových her, které nyní před Vánoci vychází na PSone. I když i na PS2 vyšlo pár pecek, koupil jsem si *Spider-Mana 2*, *Harryho Pottera* a *Syphon Filtera 3* a jsem nadšen. Kamarádi na jedničku dávno zanevřeli a jsou odvaření ze skvělé grafiky. Jasně, je fajn zahrát si *GTA3* (fakt super, s desítkou souhlasím!), ale i ty zmíněné hry jsou zábavné. Je to stejně jako se starou hudbou nebo filmem - nejsou tak „moderní“, ale často lepší. Navíc teď uvažuji o tom, že si koupím displej k PSone, který jsem viděl na Invexu, takže doufám, že těch výborných PS1 her bude více a více.

Tomáš Novotný, Poděbrady

Souhlas. Beatles jsou super i po tolika letech a s hrami je to stejné, dokonce si myslíme, že zrají jako víno. Čas od času oprášíme emulátor Amigy nebo ZX Spectra. A nemůžeme se dočkat, až se





za dvacet let znovu pustíme do *Metal Gear Solidu*.

Italian Letter

Nechápu, jak jste mohli dát hře *The Italian Job* 8/10. Většinou s vaším hodnocením souhlasím, ale tahle hra si zaslouží maximálně 6, a to ještě s protekcí. Chápu, že jste hře předem věnovali spoustu prostoru a obálku, takže jste se chtěli vyhnout ostudě, ale odnášíme to my.

Petr Kadeřábek, Hlučín

Nemáme patent na rozum a neexistuje jediné univerzální hodnocení pro hráče. Rozhodně však odmítáme tvou kritiku. Předně by bylo vhodné napsat důvody, proč s naším hodnocením nesouhlasíš a proč se ti *The Italian Job* nelíbí. A pokud jde o to obvinění, například *The Simpsons Wrestling* jsme také měli na obálce a vysloužili si šestku. Rubriku recenzí čtenářů jsme nedávno zrušili právě proto, že jsme většinou dostávali jen

podobné výkřiky do tmy bez patřičného zdůvodnění svého stanoviska.

Webstránka

Ahoj! Čtu PlayStation Magazín už skoro tři roky a je to můj nejoblíbenější časopis. Nevím, jak to děláte, ale obvykle se u vás dočtu zajímavé exkluzivní věci dříve než na internetu, i když přece

máte zpoždění kvůli tiskárně. U jiných počítačových časopisů to není obvyklé, takže klobouk dolů. Samozřejmě že většinu recenzí na hry si můžu přečíst už dříve, ale rád si počkám, kvalita je kvalita. Takže zatím za jedna!

Co mě ale štve a proč vám píšu, je, že nemáte web. Kdysi dávno jste něco, čemu se dalo web říkat, měli a byla to opravdová hrůza, ale alespoň něco. Rád bych se na internetu dočkal vašich jedinečných novinek, starých recenzí a nebo alespoň upoutávky na číslo a datum, kdy pro něj mám zaběhnout do stánku. Tak s tím koukejte něco udělat.

Jose, via e-mail

Uděláme. Je to věc, kterou máme neustále napsanou v seznamu úkolů, ale vždy ji přeskočí něco důležitějšího. Což

samozřejmě není omluva. Takže slibujeme, že s tím něco budeme koukat dělat.

Svoboda

Synovec si kupuje váš magazín, a protože i já vlastním PlayStation, čas od času se do něj začtu. V posledních pár číslech se v dopisech objevilo pár „exotů“ podobných mé maličkosti, a tak jsem se rozhodla vám napsat. Je mi 29 let, jsem svobodná a bezdětná. Obě moje sestry už jsou několik let vdané a mají celkem čtyři děti. Já jsem černá ovce rodiny. Ne že bych nebyla společenská, ale nesdílím strach kamarádek, které se bojí, aby nezůstaly samy. Já sama

nezůstanu, mám doma PlayStation. Hraju hlavně adventury a plošinovky, nejvíce jsem si užila s hrami *Tomb Raider* a *Spyro*, ale občas si i ráda zastřílím v *Syphon Filteru*. Když nad tím tak přemýšlím, jsem šťastná, a to hlavně díky PlayStation.

Lenka Hovorová, via e-mail

Jasně, zábavě s PlayStation se nevyrovná ani ten nejzábavnější chlap! Kromě Jirky Pavlovského samozřejmě. Každopádně ti, Lenko, přejeme, abys zůstala v podobné pohodě (tj. s joypadem v křesle před bednou) ještě hodně dlouho. Zdaleka totiž nepatříš mezi nejstarší hráče. Jsou mezi našimi čtenáři ještě nějakí další „exoti“?

PSM



Vševěd z PSM

NEBOJÍME SE PRAVDY A ODHALUJEME ODPOVĚDI NA VAŠE NEJTEMNĚJŠÍ STRUČNÉ OTÁZKY.

Už od svých 9 let hraju Laru, nyní je mi 13 a zájímalo by mě, jestli na PS1 a 2 bude pokračování *Tomb Raidera*.

Andrea Kratinová, Zbiroh

Na PS1 už asi ne, na PS2 sice stále nic oficiálního ohlášeno nebylo, ale rozhodně se dočkáme někdy příští rok.

Slyšel jsem o limitované edici *Driver 2*? V čem je zvláštní a kolik stojí?

Ondřej Ďuríáč, Týn n. Vltavou

Ano, existuje. Stojí jako normální

nová hra a součástí balíku je kromě hry také soundtrack, klíčenka, pero a pohlednice. V současné době už byl ale v obchodech nahrazen Platinum verzí, kde je jen hra, ale za cenu 999 korun.

Mohu na své PlayStation 2 přehrávat demo na PS1 z vašeho časopisu? Odpovězte v časopise.

Petr z Mouchova

Zvláštní otázka - pokud nám píšeš, pravděpodobně si nás kupuješ, a tak nechápeme, proč nám píšeš,

když můžeš CD snadno vyzkoušet. A pokud nás nekupuješ, pak nevíme, proč chceš odpovědět v časopise, když si to nebudeš moci přečíst. Každopádně, odpověď zní ANO!

Fungují na PS2 opravdu všechny hry z PS1?

Jakub Maniš, Brno

Drtivá většina funguje bez problémů a i ty občasné problémy většinou nestojí za řeč (lehké vady v grafice apod.). Při těchto problémech doporučujeme vypnout vylepšovací volby fast loading a tex-

ture smoothing. Bohužel, existuje i pár vzácných her, které nefungují vůbec (údajně např. *International Track & Field*), většinou jde však o nepříliš známé hry.

Lze nějakým legálním způsobem donutit PS2, aby přehrávala DVD filmy všech regionů?

Jerry, přes e-mail

Ano, existují speciální CD, ale pokud víme, u nás se neprodávají. Stojí zhruba 500 korun a k dostání jsou i v internetových obchodech, např. www.gameplay.com.

Kdy vyjde PlayStation 2 Magazín?

Bohužel. Jednání se Sony a majiteli licence nedopadly podle našich představ a po zralé úvaze jsme se rozhodli vzdát se možnosti vydávat Oficiální PlayStation 2 Magazín. Hlavním, ovšem nikoliv jediným důvodem, by byla neúnosně vysoká koncová cena - jestliže už 230 korun považujeme za cenu na samé hranici možnosti hráčů a v mnoha případech i daleko za ní (vaše ohlasy nám dávají za pravdu), cena, za kterou bychom byli vzhledem k licenčním poplatkům anglickému nakladatelství a Sony za poskytnutí DVD přílohy nuceni časopis prodávat, je nesmýslná. Byla by mimochodem vyšší než britská verze časopisu, která stojí 5 liber.

Máme ale i dobré zprávy - vedle současného PSM chystáme časopis pro hráče, kdo jsou do PlayStation 2 bláznivě zamilovaní. Jistě je škoda, že se budeme muset obejít

bez placky s hratelnými demoverzemi, ale nekompromisní recenze, nepřekonatelné návody, exkluzivní novinky, aktuální preview či zajímavé rozhovory, a to vše za jedinečnou cenu při naprosto nepřekonatelné nabídce pro předplatitele (nechte se překvapit!), jsou jistě více než dostatečnou kompenzací. Obzvláště když za tímto novým časopisem pojmenovaným PSM2 stojí kompletní osvědčená parta tvůrců Oficiálního PlayStation Magazínu. Tak co?

Nemusíte hned skákat do stropu. Kupte si první číslo PSM2, které vyjde již v lednu

PSM2

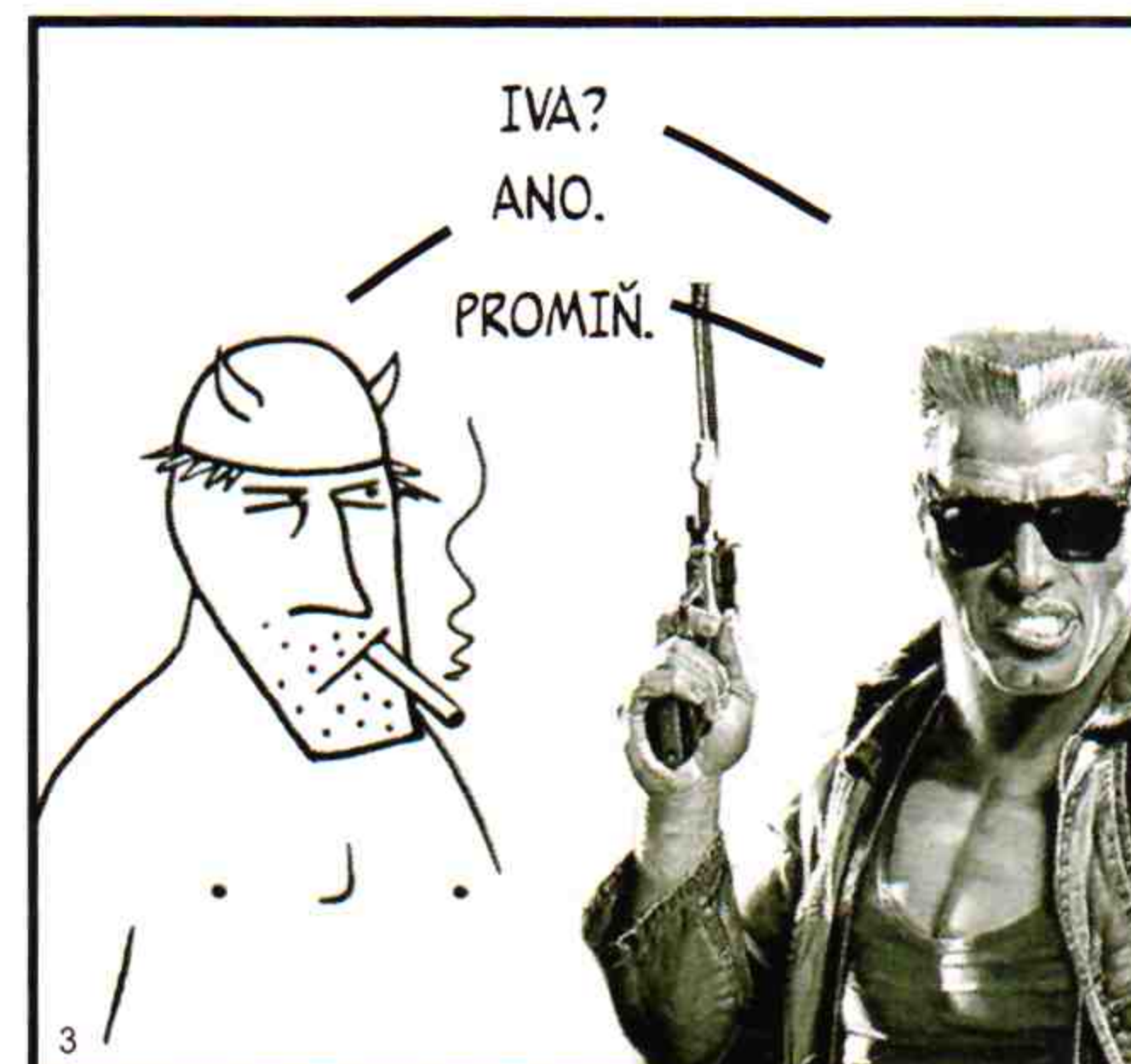
(tentokrát termín dodržíme!), a do stropu skákejte pak. Ať jste kdokoli a ať už je váš zájem o PS2 jakkoliv vážný, neúnavně se snažíme dát vám to, co chcete. Přesně to si totiž zasloužíte. A přesně to vám poskytne PSM2! Věřte nám.

**Za tým PSM2,
Jan Modrák
Šéfredaktor**

PS: Ti cyničtější z vás teď určitě mají na jazyku nějakou peprou nadávku ohledně pláných slibů. A mají pravdu. Věřte však, že to nebyl náš záměr a že jsme skutečně dělali všechno pro to, abychom pro vás co nejdříve připravili co nejlepší a zároveň cenově přijatelný magazín. Jsme však přesvědčeni, že naše současné řešení bude nakonec pro vás to nejideálnější.

Game Over

Text a ilustrace:
van Helsing





PŘÍŠTÍ MĚSÍC

Nesmí chybět ve vaší sbírce...

MONSTERS INC.

NEZMEŠKEJTE JEDINEČNOU EXKLUZIVNÍ RECENZI

MÁTE STRACH? NEBOJTE SE - TENHLE FILMOVÝ
NÁSTUPCE *PŘÍBĚHU HRAČEK* VSTUPUJE NA PS1
A VY SI O TOM PŘEČTETE PRÁVĚ U NÁS.

Za měsíc nás čeká...

PRŮVODCE SYMPHON FILTER 3

Náš jedinečný průvodce všemi nástra-
hami této hry. Nejlepší tipy a komplet-
ní návod z vás udělá herní legendu.

ZBOHATNĚTE HRAMI!

Náš průvodce, jak získat práci ve
videoherním průmyslu. Staňte se herním
designérem!

NEJLEPŠÍ RECENZE

Obvyklá nadílka nejlepších recenzí a preview
nejnovějších PS1 her včetně *VIP*, *NASCAR* a *Panzer Front Bis*.

AKTUÁLNÍ NOVINKY

Představujeme nejnovější hry - *ISS Pro Evolution 3*, *E.T. Mimo-
zemšťan* a mnohé další!

CO ŘÍKÁTE?

Zlepšete si požitek z her s naším komplexním návodem, jak
vylepšit ozvučení PlayStation.

NA CD

- DAVID BECKHAM SOCCER
- WORM'S WORLD PARTY
- PARTY TIME WITH WINNIE THE POOH
- PLNÁ HRA MAH JONGG

Všechny samozřejmě hratelné. A navrch ještě celá řada dalšího - klasická
dema, spousta cheatů, góly měsíce a hudební skladby v podání *Music 2000*!



To vše již za měsíc

V PRODEJI OD 18. LEDNA

PlayStation
Magazin

Varování: Obsah se může změnit. Stává se to. Často. Ale ne tentokrát. Snad.



Oficiální Český
PlayStation
Magazin

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@megagroup.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, David Dvořák, Jiří Pavlovský, Lukáš Kolínský,
Darek Šmíd a samozřejmě vy, naši čtenáři!

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 02/8387 1637 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbx.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazin
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dvořák
e-mail: inzerce@megagroup.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@megagroup.cz

**Omega Publishing Group, s. r. o.
dále vydává časopisy:**



Náklad:
18 000 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč
ISSN: 1212 - 060X

**Originál
vydává:**
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Šéfredaktor: Richard Keith



100% návody pro PSone & PlayStation 2

TipStation

TIPSTATION JE:

Jde nám o detail. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní. S námi si hry užijete naplno!

TIPSTATION NENÍ:

Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdoluhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaže v závodních hrách a krytý údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapišete, netiskneme návody na zoufalé hry.

**Druhé číslo
v prodeji od
21.12.2001**

Novoroční předsevzetí...

**Získat princeznu a půl království:
...jediné, s čím vám neporadíme!**

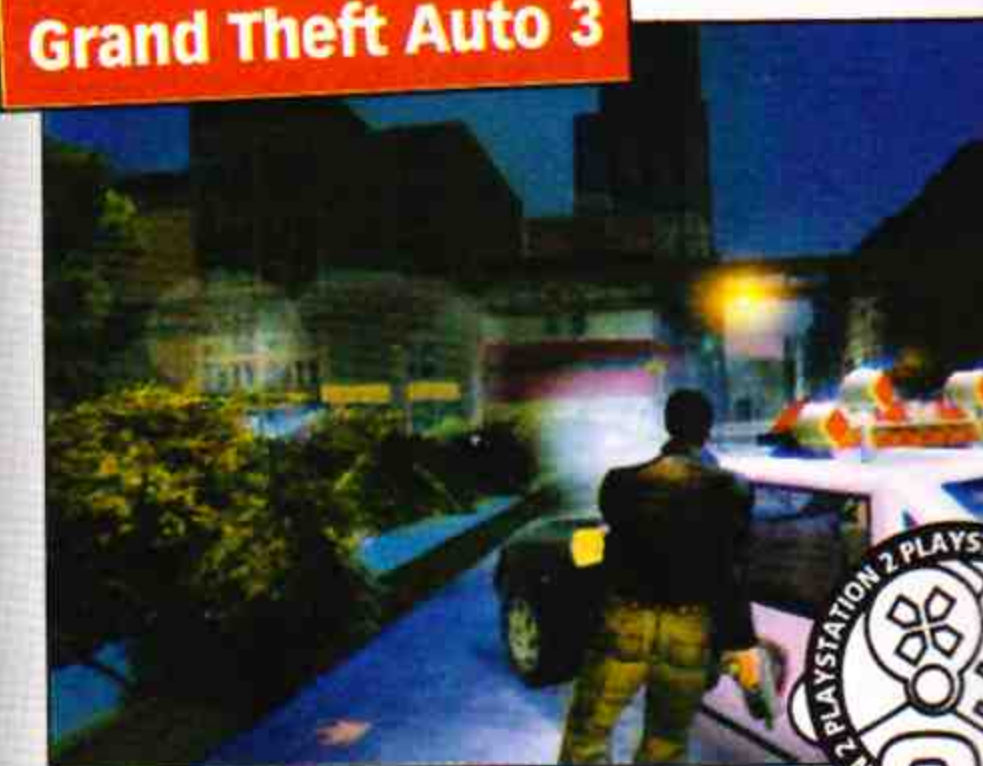
Spider-Man 2



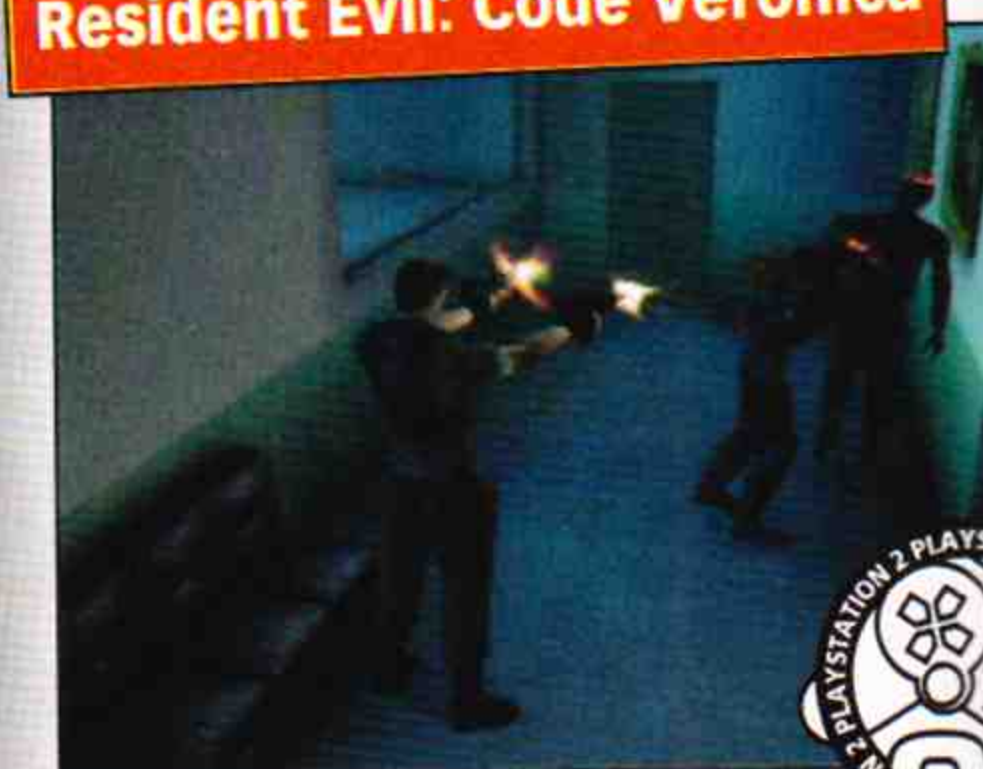
Panzer Front



Grand Theft Auto 3



Resident Evil: Code Veronica



10 kompletních návodů.
Staňte se lepším hráčem
s novým magazínem
TipStation.

Breath Of Fire IV

Vydějte se s námi na cestu po fantastickém světě plném draků, slonů a dalších neobvyklých tvorů. Dokážete zachránit Ninu sestru a zabit Lou-Fu? Chtějíte-li pro vás tajemství této hry.



Breath Of Fire IV



100% NÁVODY

Jediný časopis, který vám pravidelně každý měsíc přináší nejméně 8 kompletních návodů na všechny důležité hry. Precizní bezchybné průvodce s mapami.



MAMUTÍ DATABÁZE

V každém čísle naleznete masivní databáze cheatů, tipů a rad pro PSone i PS2. Každý měsíc jsou aktualizované o všechny nové existující kódy.

Gran Turismo 3: A-Spec



Gran Turismo 3: A-Spec



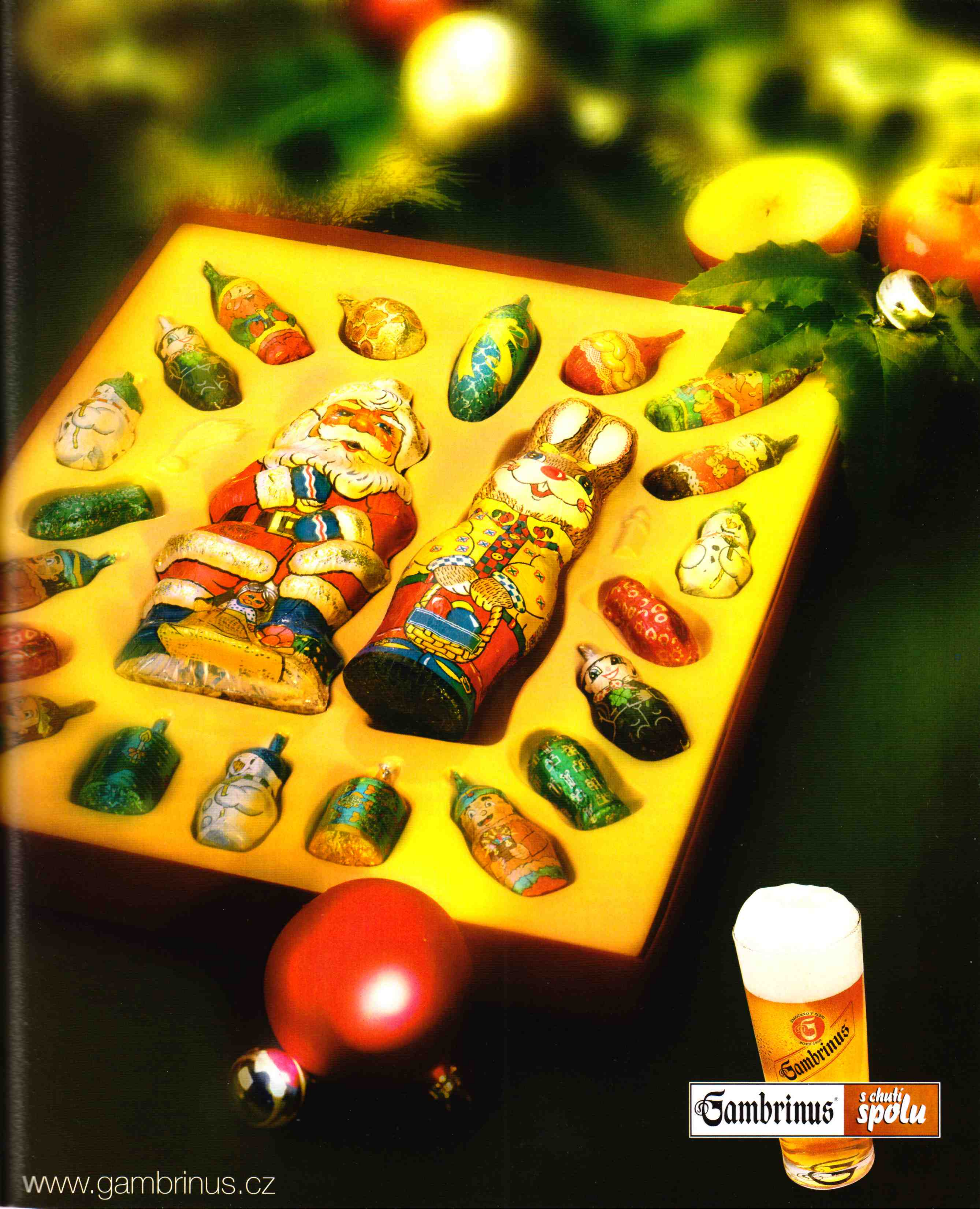
PSONE i PLAYSTATION2

Obsah je rovnoměrně rozdělen mezi obě konzoly PlayStation. Neupřednostňujeme ani jednu, ani druhou - návody volíme podle potřeby a kvality her.



TIPY, RADY, ZÁKYSY

Každý měsíc přehledné a rozsáhlé tipy na aktuální i starší, ale oblíbené tituly. A v neposlední řadě řešíme i zákysy čtenářů. Máte problém? Pomůžeme!



www.gambrinus.cz

Gambrinus s chutí spolu



Výstřední vzhled. Výjimečný zvuk.

NOKIA 5510

Nová Nokia 5510 jako stereo přehrávač příliš nespadá. A také nijak výrazně nepřipomíná mobilní telefon. Každopádně nabízí obojí a ještě mnohem víc: možnost rychlého textování, hrani her, přístupu k W@P, poslechu FM rádia a digitálního přenosu hudby. To zní skvěle, ne?

Staňte se členy klubu Club Nokia a využijte Vaš mobilní telefon Nokia na maximum. Členstvím v klubu získáváte výhody, které jsou dostupné výhradně pro členy klubu Club Nokia. Mimo jiné si můžete koupit exkluzivní služby W@P na: mobile.club.nokia.com nebo na webových stránkách www.club.nokia.cz, kde se také můžete zdarma stát členem klubu Club Nokia.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE



PSM2

NOVÁ KONZOLE! NOVÝ ČASOPIS!
No.1 PRO PLAYSTATION 2!



ČÍSLO #1 V PRODEJI OD LEDNA!

It was the Night Before Christmas

